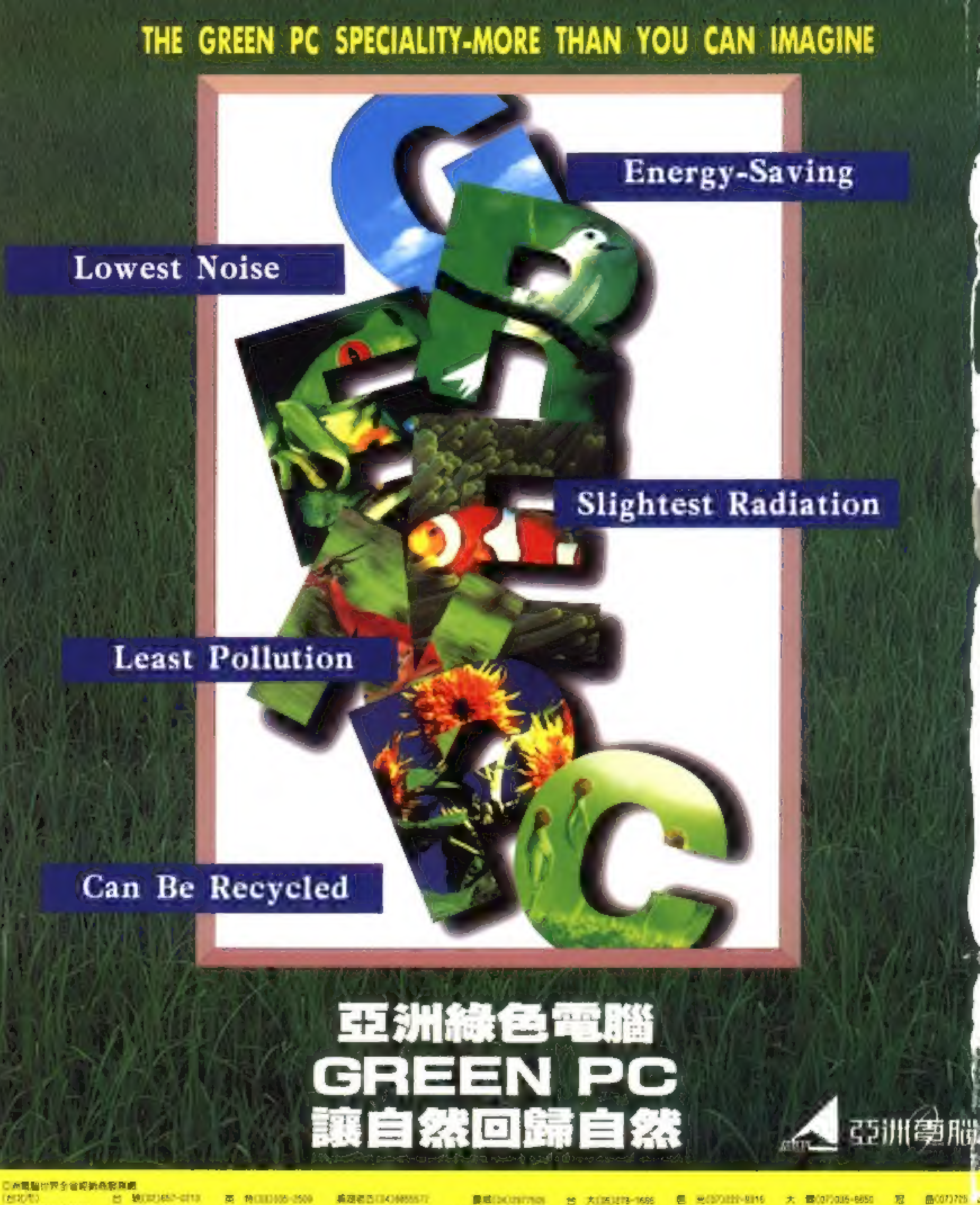
軟體世界

全省電腦經銷商・書局均售

NTS100　HK$40


THE GREEN PC SPECIALITY-MORE THAN YOU CAN IMAGINE
Energy-Saving
Lowest Noise
Slightest Radiation
Least Pollution
Can Be Recycled
GREEN PC

在人聲鼎沸的資訊月裡，相信有許多的讀者已經爲寶貝電腦添置了新的配備，値此除舊佈新之時節，由本社主辦，資策會指導的 PC 族戶口普查的動員令及意見調查表也於本期同時發佈，特此呼籲軟體世界雜誌全體讀者再燃熱情踴躍參與，撥出您寶貴的時間確實詳填，儘早寄回，以方便統計。

上期刊出原價優惠訂戶之方案，劃撥單在短短的時間裡密集地湧入，編輯室在此感謝讀者趕搭優惠列車，所有匯入之資料已全力整理中，不少讀者希望能延長優惠的期限，然而編輯部爲配合新年度的整體作業，不得不在此鄭重宣布，原價優惠之期限已於 82 年12月 3 1日截止，因種種因素未能趕上訂戶優惠列車的讀者，仍請隨時留意本刊的各項訊息發佈。

本期 Super New Files 刊出三款來勢洶洶的國人自製遊戲，其中倚天屠龍記則是讀者耳熟能詳，未演已轟動的作品，繼上期明教總壇光明頂之後，本期續刊出--崑崙派三聖坳場景，勢必再度牽動讀者火熱的玩興， Top 20 排行榜自本期歸零重新計票後，名次有了變化，中華職棒在讀者熱情的擁護下，依舊蟬連榜首寶座，而魔法世紀與創世紀VII第二部 - 巨蛇之島則分列本月新秀與本月焦點，引人注目。因此本期順應眾選呼聲刊出魔法世紀攻略篇幅，以幫助仍在奮戰中的讀者。另外，和魔法世紀一樣，剛上市就擠進 Top 20 的武狀元--黃飛鴻，深受讀者喜愛，其製過程之甘苦收錄在製作單位現身說法專欄中，再者，依讀者不同之需求，本期新增部分篇幅，計有DOS／V最新遊戲介紹（美少女夢工廠Ⅱ P.162）、98 精品店（鐵路A計劃Ⅳ、銀河飛將Ⅲ SP 、練王傳Ⅱ、夢幻物語特別篇 P.158 ）、玩家觀點（模擬飛行遊戲的呼聲、戰鬥模式面面觀 P.142 ）、遊戲解剖室（談 Dos Extender在遊戲製作的應用 P.146 ），您是否喜歡這些新增內容呢？別忘了來信表達您的看法！想要先睹新 GAME 的風采?! 千萬別錯過了新 GAME 俱樂部與新 GAME 無相兩專欄，除了創世紀VIII--異教徒的最新報導外，更別錯失聆聽 LORD BRITISH 對電腦藝術闡述的機會。當然，對睽別已久的菜里迷而言，幻想空間 6 的熱報，更是不該輕易放過的。雖然此兩專欄報導中之遊戲在國內之推出日期仍在未定之天，但是從各期新 GAME 的內容報導，讀者更可了解未來遊戲發展的趨勢走向，身爲 PC 族的一員，相信您已經感受到趨勢的重要與魅力了吧！可別在無意中成爲一位落伍的 PC 族哦!!

產期預定在12月 27 日的社內美編葉秀妍小姐，由於趕稿，"堅持"本期雜誌全部完稿才准孩子出世（好狠!!）因此截至目前（12／ 30 ）仍堅守工作崗位與肚子裡的女兒齊爲軟體世界雜誌打拚，編輯室感動之餘在此預祝她生產順利、母女平安、調養得宜，並祝全體讀者

新年快樂!!

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
● 中華民國78年4月創刊每月6日出刊

目錄

八十三年
元月號

【SUPER NEW FILES】

8 倚天屠龍記

12 魔眼封印

16 妖魔道

【NEW FILES】

正宗16張麻將——18
奇妙大卡通——20
極道梟雄——22
高速小霸王——24
勇者傳說——26
超級卡曼契——狂濤計劃——28

【編輯室報告】——1

【軟體世界排行榜】
TOP 20 & BEST 5——4

【新片動向】——30

【遊戲衛星台】——32

【新GAME俱樂部】
國外遊戲最新消息——34
創世創8——
異教徒最新熱報——38
LORD BRITISH
談藝術的境界——41

【新GAME熱報】
幻想空間6——42
DUNGEON HACK——44
凱蘭迪亞2——46

【國內報導】
資訊月熱力報導——48

【電玩短路】——62

【百戰天龍】——64

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德

特約作家／李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、鍾凱文、徐國振、劉興澤、
吳忠晉、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、蘇經天、
曾昭奇、王彰懋、吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰、
黃文龍、辛建周、侯育宏、俞伯翰、譚友捷、劉建良、何　布、
賴韻鑫、林旭中、溫博雄、朱傳純、吳文德、楊礎優、石志清、
卜起經、王維丞、李嘉麟、潘昱宏、許雲翔
編　　輯／沈懿慧、陳禮英、陳婉君、廖鴻嘉、蔡毓麟
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　瑋、楊淳妃、陳俊介
美術支援／林俊宏、孫榮隆、林慧玲、邱麗霜、謝幸娟

【製作單位專訪】

黃飛鴻製作過程甘苦談——66

【GAME林秘笈】

惡魔禁地提示篇（下）——78

大脚哈利之謎——提示篇——82

【遊戲攻略】

創世紀七第二部

巨蛇之島——完結篇——90

射鵰英雄傳——100

魔法世紀攻略——104

【不吐不快】——114

【遊戲獵人】

奇門遁甲之九五眞龍——116

反斗智多星——119

黃飛鴻——122

大海盜黃金版——125

陸空戰將任務片——128

銀河飛將軍官學校——130

魔獸大戰略——132

時空異變——134

【特約作家徵文公佈】

由蠟像館之謎談冒險遊戲——138

【玩家觀點】

模擬飛行遊戲的呼聲——142

戰鬥模式面面觀——144

【遊戲解剖室】

談 Dos Extender ——

在遊戲製作的應用——146

【遊戲終結者】

美少女夢工廠——152

飛翔傳說——153

【98精品店】——158

【DOS / V 最新遊戲介紹】

美少女夢工廠2——162

【七彩絢目的光碟世界】

明星職棒 II

決戰天狼星——166

【多媒體天地】

再談音效卡——169

【軟體世界連環漫畫】——177

【問題診療室】——194

社　址／高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／高雄郵政28-34號

服務電話／07-3841505

照相打字／點線面電腦照相排版公司

製版印刷／秋雨印刷股份有限公司

台南市中華西路一段77號

法律顧問

遠東法律事務所陳錦隆律師

劃撥帳戶／謝明奇

劃撥帳號／40423740

廣告業務／曾玉琴

服務專線：

(07)3848088轉277

FAX:(07)3802764

高雄總公司／

高雄市三民區民壯路61號 ☎(07)384-8088

台北分公司／

台北市南港路二段99-10號1F ☎(02)788-9188

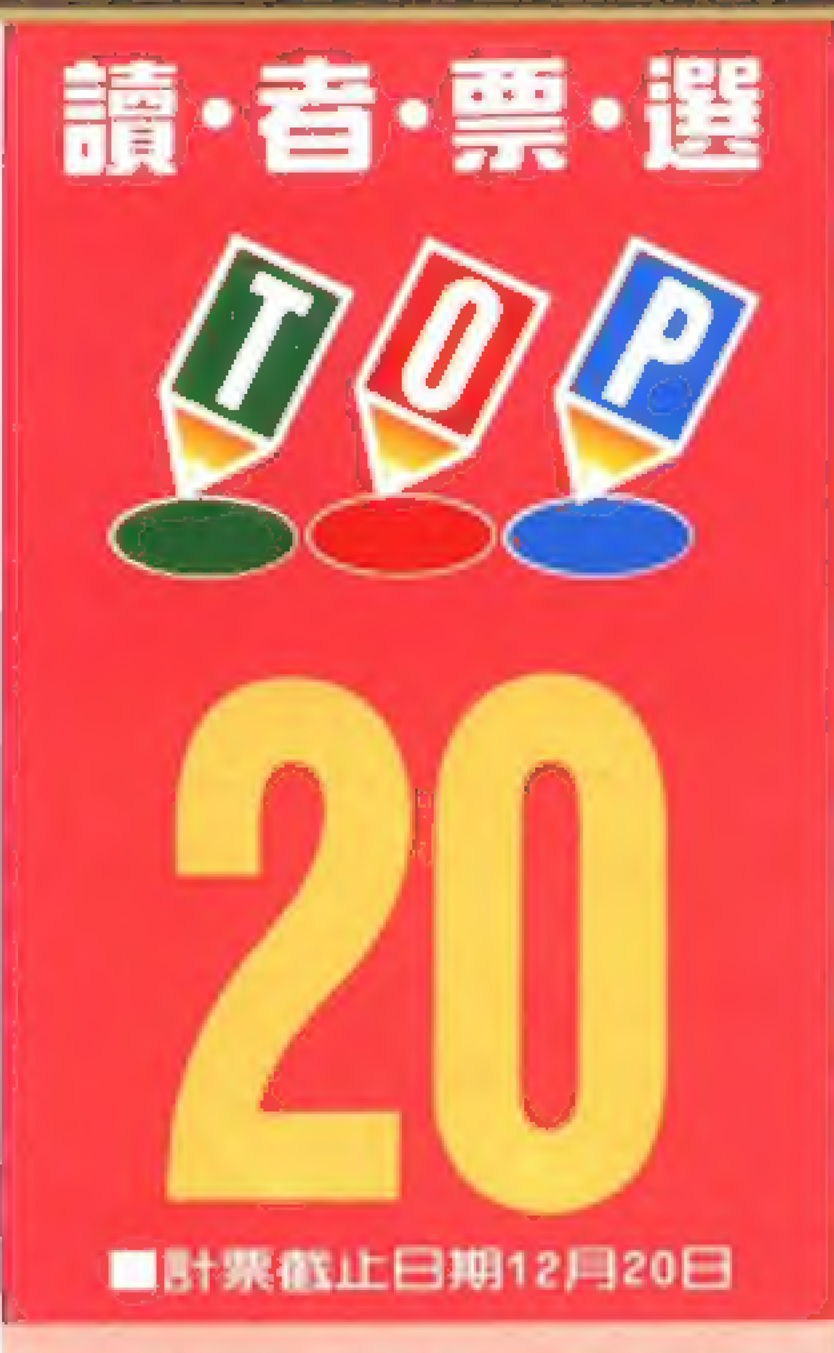
台中分公司／

台中市西屯區洛陽路148號 ☎(04)323-7754

香港分公司／

香港九龍深水埗海壇街163號 FAX：002-852-7280999

銀海大廈1F B.C室 ☎002-852-7292781



本期的Top20在累計票數歸零後，排行名次果然進入了另一個局面，其中比較值得注目的是，魔法世紀與武狀元黃飛鴻一出片便擠進了前二十名內，尤其魔法世紀更是一舉摘下了第十名寶座，編輯部也順應其聲勢推出了魔法世紀的完全攻略，希望對正在奮戰中的讀者有所幫助。而在20到30名之間，也有兩個新進榜的國產RPG—風塵三俠之金箭使者與萬里長城之德城奇俠，由於這些遊戲的進榜，可以看出讀者們對國產遊戲的支持，如果再加上TOP20內的常勝軍中華職棒、天使帝國、天外劍聖錄與失落的封印所創下來的好成績，我們可以大膽的預測今年將是國產遊戲大放異彩的一年，希望能藉著讀者們踴躍參與票選活動所注入的活力，使得國內遊戲市場也因此更為蓬勃起來，未來的一年裏，中文一定強！

中文一定強！？你對這句話有所懷疑嗎？中華職棒II、天使帝國II可否稍減你的疑慮呢？如果還不夠的話，再加上倚天屠龍記、軒轅劍II、天龍八部、妖魔道、三界諭II如何？如你還在猶豫的話，希望大戰略II、美少女夢工廠II中文版能加快你的腳步，勇敢向前、用力參與吧！你所投下的一票，將是所有遊戲界的朋友努力的動力與泉源！

😊名次上升 ☹名次下降

	本期	上期	遊戲名稱
	1	1	中華職棒
😊	2	5	天使帝國
	3	3	陸空戰將
☹	4	2	吞食天地II
😊	5	17	魔法門外傳II－黑暗魔君大反撲
😊	6	13	三國志III日文版
😊	7	8	失落的封印
☹	8	6	天外劍聖錄
☹	9	4	波斯王子II
😊	10	－	魔法世紀
☹	11	10	X戰機
	12	12	瘋狂大樓II－瘋狂時代
☹	13	7	福爾摩斯探案中文版
😊	14	19	射鵰英雄傳
😊	15	－	黃飛鴻
☹	16	14	鐵路A計劃中文版
☹	17	9	創世紀7—巨蛇之島
☹	18	16	魔法門III—幻島歷險記
☹	19	11	魔法門外傳I—星雲之謎
☹	19	18	三國志II中文版

本月新秀

魔法世紀

繼天使帝國後，大宇所推出的魔法世紀算是一個RPG成分較濃厚的戰略遊戲，多變的角色個性使得遊戲趣味盎然，升級的快感也時時讓人忘了練功的麻煩，遊戲的玩法規則與各種因素的設定雖然簡單，但漂亮的畫面與戰鬥動畫仍不禁令人沉迷在遊戲之中。

出版公司	類別	售價	片數	上期票數	本期票數
軟體世界	運動	540	9	1447	313
大宇	戰略	480	4	368	246
軟體世界	模擬	580	10	443	167
軟體世界	RPG	420	5	519	147
軟體世界	RPG	580	10	115	100
第三波	策略	1800	4	149	89
大宇	RPG	480	5	262	86
漢堂	RPG	520	6	304	82
松崗	動作	540	5	381	78
大宇	戰略	450	6	—	73
松崗	模擬	540	9	233	48
松崗	冒險	580	9	203	46
軟體世界	冒險	540	8	285	43
軟體世界	冒險	480	10	111	38
軟體世界	RPG	480	7	—	32
電腦休閒世界	策略	460	3	138	28
軟體世界	RPG	540	8	253	27
軟體世界	RPG	380	4	121	25
軟體世界	RPG	540	8	230	20
第三波	策略	1200	4	114	20

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	本期
21	21	三國演義	軟體世界	19
22	—	叛變克朗多	軟體世界	18
22	—	風塵三俠之金箭使者	漢堂	18
24	23	文明帝國	第三波	17
25	25	美少女夢工廠中文版	精訊	16

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	本期
26	27	沙丘魔堡Ⅱ	第三波	15
27	15	笑傲江湖	軟體世界	14
28	20	魔道子	大宇	13
29	—	萬里長城之邊城奇俠	龍綠	13
30	22	亞特蘭提斯之謎	軟體世界	11

排行榜前五名遊戲介紹

BEST 5

1 中華職棒 313

□運動 □軟體世界 □540元 □8月16日出版

進榜四個月便蟬連了四次冠軍，在進入了新的年度，中華職棒仍獲得了不少玩家的支持，除了即將推出的經理資料片外，目前軟體世界也宣佈了中華職棒 II 的開發計畫，預定今年暑假發行，眞是令人興奮。

《留言板》

中華恆久長，職棒日日昌，軟體一級棒，世界在綻放。

台北縣・史鎧文

在現實裡，「虎落平陽被犬欺」；在中華職棒裡，「老虎不發威，你當我病貓」！

桃園縣・康錦豪

希望自己 like 的球隊「龍騰五海」！

台南市・DIANA

2 天使帝國 246

□戰略 □大宇資訊 □480元 □3月22日出版

精彩的戰鬥動畫表現造成了所謂的「天使效應」，影響所及，許多戰略遊戲皆採用類似天使帝國的橫向對戰方式來製作戰鬥場面動畫，在邁入二代的里程中，天使帝國可說是國產戰略遊戲的一個指標。

《留言板》

好一場爆笑的戰爭！

台中縣・無名氏

她——美麗得教人心醉神迷，舒暢爽極！

宜蘭縣・黃宗文

她讓我絞盡腦汁，卻沒讓我噴盡鼻血。

台中市・無名氏

3 陸空戰將 167

□模擬 □軟體世界 □580元 □8月6日出版

突破往常飛行模擬遊戲向量幾何圖形的畫法，擬眞的戰鬥畫面，加上互動式的劇情，提高了遊戲的耐玩度。在任務資料片的支援下，將再度爲熱愛飛行的朋友燃起一絲希望。

《留言板》

大近視也可以駕駛 F-16 了！

彰化市・陳儒鴻

數（記憶體、硬碟空間、任務……）大，便是「美」！

金門縣・周遜新

它不重（580元，40MB，4MB RAM）？它是我兄弟！

台北縣・周佳賢

4 吞食天地 II 147

□RPG □軟體世界 □420元 □5月12日出版

操作的簡便性與故事的親切性應是本遊戲獲得高額票數的最大原因。由此片受歡迎的程度，也可知道以此類操作模式設計的遊戲仍受到國內許多年輕 RPG 迷的喜愛。

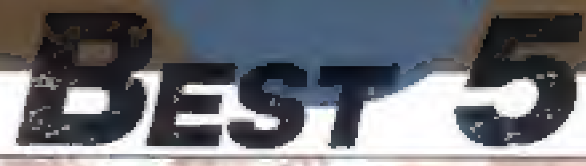
《留言板》

三國鼎立各一方，群雄並起爭弱強，吞食天地遊戲中，神州大陸任遨遊。

嘉義縣・黃長富

扮演張飛、關羽、孔明……等，了解張飛的高強武藝、關羽的義薄雲天、孔明的權智聰明，以彌補自己的缺點。

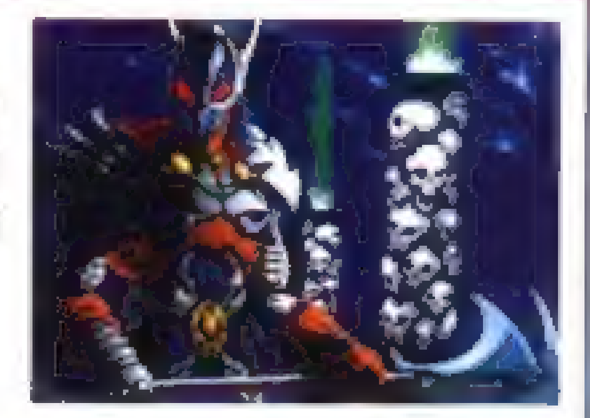
高雄市・楊宗育



5 魔法門外傳 II　100

□ RPG　□軟體世界　□ 580 元　□10 月 21 日出版

緊湊的劇情，精緻的畫面，以及更廣闊的冒險世界，使喜歡 RPG 的玩家可享受更充分的探險樂趣，堪稱是 RPG 中的難得佳作。



《留言板》

終於有機會一睹反面大陸的面貌了，真棒！但……為何要把酒館「頭家」換掉呢？

宜蘭縣・呂紹儀

隊友們，上！把黎明打成黃昏，把黑暗「K」成光明——酷，我爽！

台南市・黃銘芳

HALL OF FAME FOREVER 黃金榮譽榜

黃金榮譽榜是一個針對讀者心目中的好 GAME 所設計的排行榜，雖然 TOP20 的累積選票每六個月歸零一次，但是黃金榮譽榜卻很忠實的累積讀者們所投下的每一張選票，而不作任何重新歸零的動作。編輯部的同仁對黃金榮譽榜一直有個崇高的理想，我們希望在遙遠的未來，可以看見許多在不同時間定點、不同的客觀環境所推出的好 GAME，能夠因為其受歡迎程度高、生命週期長，而名列黃金榮譽榜內，進而為整個遊戲發展史留下一個永恆的記錄，並引人對其代表的時代背景再三回味、細細思量。

名次	遊戲名稱	出版公司	類型	累積票數
1	中華職棒	軟體世界	運動	1760
2	吞食天地 II	軟體世界	RPG	666
3	天使帝國	大宇	戰略	614
4	陸空戰將	軟體世界	模擬	610
5	波斯王子 II	松崗	動作	459
6	天外劍聖錄	漢堂	RPG	366
7	失落的封印	大宇	RPG	348
8	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	冒險	328
9	X 戰機	松崗	模擬	281
10	創世紀 7--巨蛇之島	軟體世界	RPG	260

本月焦點

創世紀7第二部 巨蛇之島

隨著天使帝國的大躍進，以及國產 RPG 的抬頭，巨蛇之島在 TOP20 的排行也每況愈下，聲勢有愈來愈弱的趨勢，一代經典之作竟落到如此難堪的下場，相信與創世紀Ⅷ——異教徒即將發行有關，不過在尚未改朝換代之前，還是請各位聖者大力支持哦！

《留言板》

令人驚異的畫面和遊戲結構，加上親切的操作界面，RPG 中鉅著當之無愧！

台中市・周裕盛

圖形、音效滿分，創世紀的魅力，凡人難擋！

台中市・李儒慶

雖然它讓硬碟辛勤的工作，但卻給予電腦全然不同的生命價值。

台北縣・黃鳳鴻

蛇島——太完美了……零缺點！

台北市・金逸青

本月票選活動中獎名單

台中縣・魏白謙　台中縣・林東儀　台北縣・周正夫
台中市・王煜翔　台北縣・楊力勤　台中縣・楊日旺
嘉義市・洪立安　基隆市・蔡基和
台東市・張健生　嘉義縣・張岷益

● 以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

倚天屠龍記世界大公開

崑崙頂峰松柏長，
三聖之名

Super NEW FILES
之三.崑崙派
三聖坳！
奇人異士．巍峨房舍．好個崑崙風光！
兩儀劍法武威揚，
何足道：一代功勳百世昌！

在看過前兩期的Super New Files 的介紹後，相信讀者們會對倚天屠龍記的戰鬥模式感到興趣。因此本期的報導除了將崑崙派三聖坳的景象呈現在讀者眼前外，還公開了戰鬥模式時的武功招式與指令功能，相信應該能夠滿足讀者們的好奇心才是。

■類　　別：RPG
■出版公司：軟體世界
■容　　量：容量未定
■發售日期：預定1月27日發行

武俠小說中最引人入勝之處，莫過於在各人物武功招式的表現，而武林中人終其一生，所追求的不過是江湖中最強、最霸的武功絕學，使其能獨霸武林，稱盟稱王。

而不同的武功又有其不同的奧妙之處，有的招式威猛剛直、有的講究以柔克剛、四兩撥千金之術、有的追尋招式巧妙、有的講求內力雄厚。到底那一種才是真正克敵制勝的妙法？百年來武林中沒有一個定論，而在倚天屠龍記中，那種武功最強，也端賴玩家的運用了。

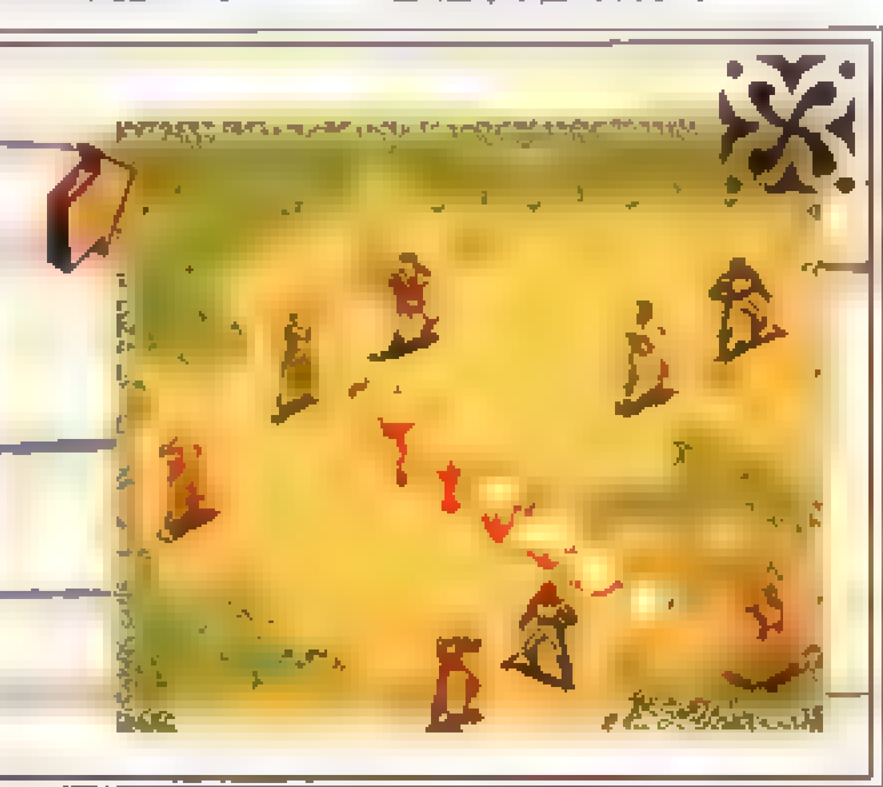
在倚天屠龍記中，打鬥時武功招式的運用，是遊戲中的一大特色。現在，就讓我們來看看有那些驚世駭俗的武功絕學？有那些武林中人來淌這淌江湖混水！

主角張無忌，幼年身中玄冥寒毒，在誤入白猿洞後巧得九陽真經，遂練成了最純、最精的九陽神功，從此內力大增，或許已成為武林史上內力最強的人了。後來在光明頂秘道中更悟出了乾坤大挪移心法，成為歷年來將此絕學練至最高境界之人。但其武功至此還未算大成，因為張無忌畢竟是武當弟子，在解救武當派的危機時，又得百齡老道張三丰之親傳，習得至柔武功之兩大絕學－－太極拳與太極劍，從此剛柔並濟，無人能敵。但若要將張無忌的武功練到至高的境界，更非得要火鑰劍法，聖火令神功這些西域絕學不可了。

試想主角這麼強，壞人擋得住嗎？如果一面倒的話，這部武俠大戲就不好看了。現在就讓我們來看看有誰能擋他一擋？

朱長齡的一陽指、崆峒五老的七傷拳、華山派高矮兩長老的反兩儀刀法、崑崙派鐵琴夫婦的正兩儀劍法、少林派空性法師的龍爪手、峨嵋派滅絕師太的倚天劍、少林叛徒成崑法師的幻陰指、西域少林的金鋼指、玄冥二老的玄冥神掌、金花婆婆的金花鏢、丐幫的打狗棒法、少林三長老的奪命三鞭、周芷若的九陰白骨爪……等五十多名知名人物登場與其搏命對招，張無忌是否能接的下來呢？還有賴玩家手底下的功夫了，目前由軟體世界台北工作室所製作的倚天屠龍記，預計農曆過年時發行，且請各位拭目以待！

倚天屠龍記採用斜向立體的戰鬥場景，精緻的角色造型加上驚人的招式動畫，將各派的武功絕學表現的淋漓盡致。



高手出招，天搖地動，群雄色變！

少林派　空性神僧

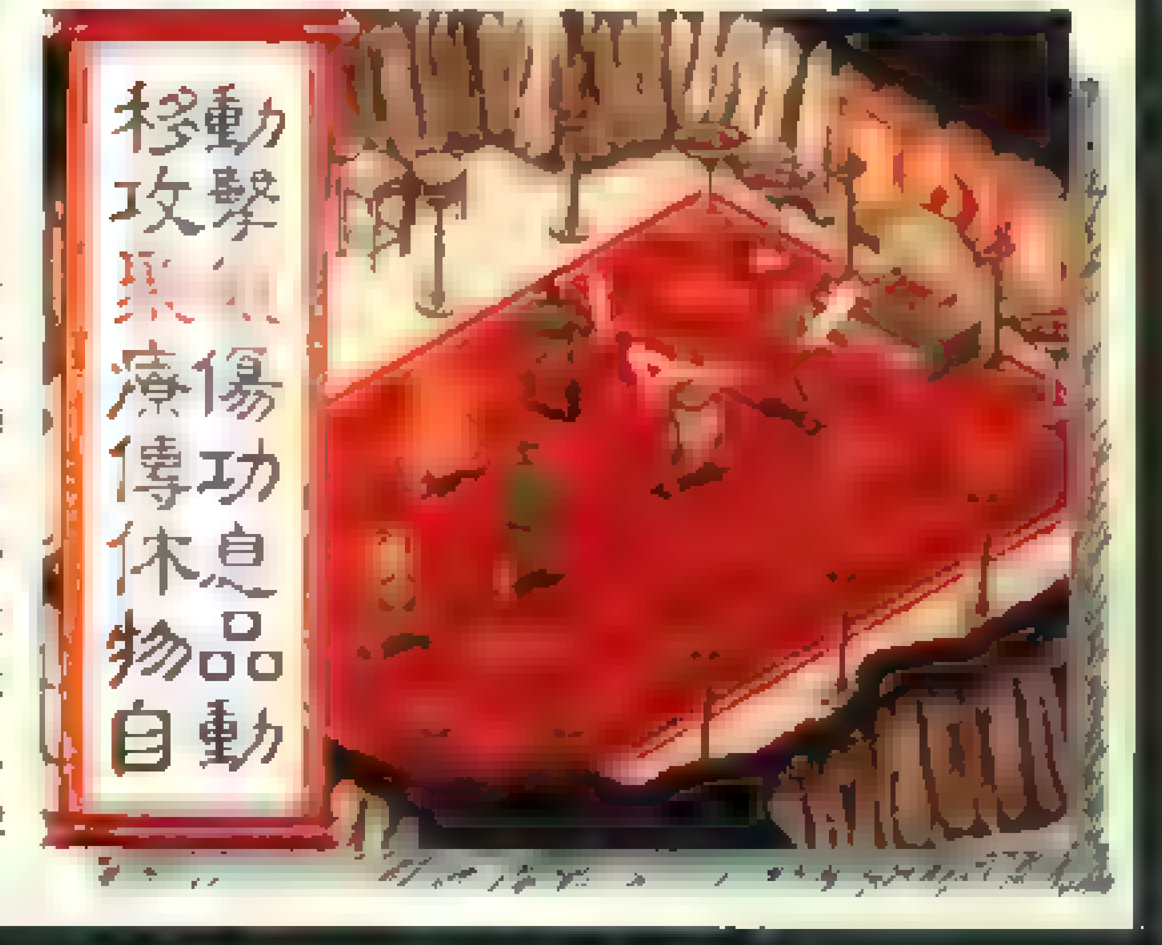
空性神僧雙手齊出向上，頓時吸收了天地間的正氣，忽然向前抓出，勁道凌厲，正是少林七十二絕學之一的龍爪手，只見其雙爪如狂風驟雨般呼呼發出，竟然變成了一條灰龍，龍影飛空，龍爪急舞，快極狠極。

峨嵋派　滅絕師太

滅絕師太面聚寒霜，凝神聚氣，驀地手中倚天劍疾閃，遞劍出招，只見劍光如雷似電，封住了周身數尺之地，閃如鬼魅變形，勢若雷轟電擊，雖然招式已老，但仍餘威迫人！

多樣的戰鬥指令，策略性的回合戰！

倚天屠龍記使用了多達八種戰鬥指命，留給玩家更多的思考空間。由於各種招式的攻擊範圍及距離都不同，所以必須利用移動指令來取得最佳位置。攻擊各招式的威力及所耗內力值皆不同，故必須仔細思考採用的攻擊招式。內力不夠時或想要給敵人致命一擊時，可以使用聚氣指令來聚氣，待下一回合招式擊出時，攻擊威力會加強，惟於聚氣途中遭受攻擊，所受傷害也會更大；命在旦夕又無藥丸時，可用療傷指令來自行療傷，耗損一些內力來換取生命力，除有威力強大的攻擊招式但無充份內力時，可用傳功指令來傳輸內力；休息可恢復些許內力及生命力，另外也可用物品欄中的藥丸補充；當你不想自己控制戰鬥時，也可用自動指令來請電腦幫你自動戰鬥。



魔眼封印

SOFTWORLD

魔眼封印是一套外觀與創世紀7極為神似的RPG，幽默風趣的中文對話訊息，龐大逗趣的劇情，將提供給玩家一番不同於創世紀7的享受。本期的MM工作室專訪，也將為你揭開製作過程的來龍去脈。

初次見到這個遊戲，乍看之下，還以為是創世紀7外傳或特別篇之類的遊戲，可是仔細端詳，才發現它竟是一款由國人自製的RPG？尤其在遊戲的中文訊息出現後，筆者心中的疑慮終於一掃而空，代之而起的是一股興奮之情——終於，國人也有能力能做出類似創世紀般結構龐大的遊戲了！於是有一陣子，我把這個遊戲稱為中國創世紀，後來才正式定名為魔眼封印。

遊戲的劇情要追溯到五百年前，由魔獸橫行的普隆星球開始說起，魔眼族之王——魔眼王以殘暴的手段統治普隆星球，使大地陷入極端的混沌之中。但暴政不久，必有反叛，在一個陰風怒吼的夜晚，魔眼王終於被反叛之力封印在一塊石頭中……。五百年後，女主角密斯在一次朋知之夢中夢見封印魔眼王的石塊突然迸裂，而自己也成了魔眼王復活後的血祭品，由於魔眼王出現後，所有被封印的魔族也將一一甦醒，為了阻止這一場浩劫，密斯決心前往人界尋找一名勇士的幫助。

而由玩家所扮演的男主角（遊戲允許輸入玩家自己的名字）就是這名被選定的勇士。而人前驕傲自大，人後善良熱情的你，個性中帶有一股想主宰世界的狂妄，在遇見密斯之後，當然不肯輕易就範，不過在密斯的威脅利誘之下，終於接下了將魔眼王重新封印的任務，踏上了未知的旅途……。

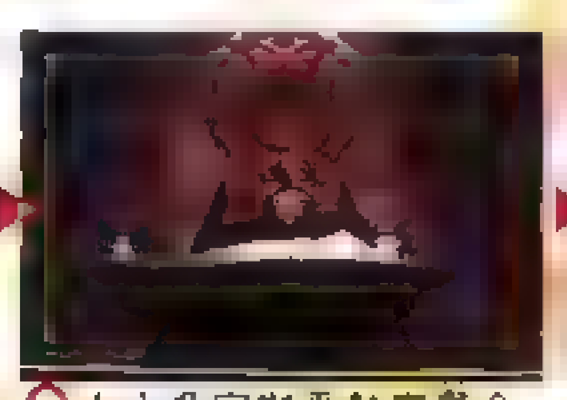
魔眼封印的遊戲世界分為六個大陸，其中包括大大小小十個城鎮，共有大約200個從事不同職業的NPC登場演出，玩家必須周旋在六個大陸之間，召集伙伴加入隊伍，收集四樣絕世秘寶，並解開人化之法的秘密，才能順利地打敗魔眼王。

魔眼封印的遊戲外觀與創世紀7極為神似，不過由於使用了不同的畫面處理方式，因此畫面的捲動速度是創世紀7的2～3倍，在使用加速魔法之後，更可達到4～5倍的速度，就這一點的成就來說是相當驚人的。不同於創世紀7的嚴肅冷靜、內容深奧的劇情表現手法，魔眼封印的劇情雖然也是多線發展，但走的卻是諷趣的路線，對話的內容也是極盡諷趣幽默之能事，只為博君一粲而已，因此要說主角全無學者之風也實不為過。

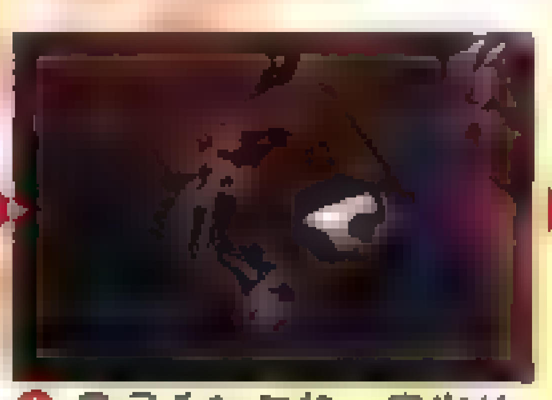
除了本期中公開的開頭動畫外，依照劇情的發展，還會有幾段同樣利用3D STUDIO所製作的過場動畫，相信從雜誌上的圖片不難看出其動畫的水準與國外比較起來，可說毫不遜色，編輯部將在下一期為您公布更多的動畫資料，請拭目以待！

▶▶精彩絕倫的開頭動畫，動人的故事展開序幕！

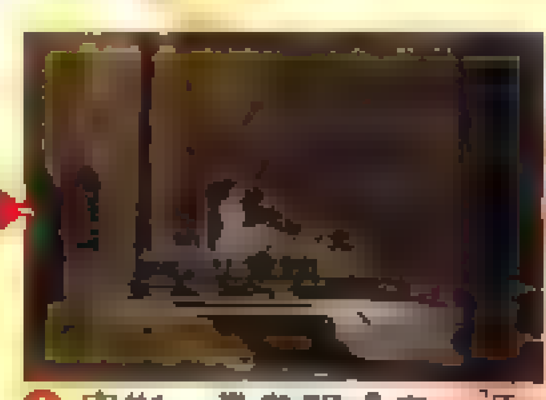
封印魔眼王的石塊隆隆欲裂，人類的惡夢即將開始！



女主角密斯平躺在祭台上，活生生的成為魔眼王的祭品。



祭司手起刀落，密斯的性命危在旦夕。



密斯一覺驚醒過來，原來只是黃粱一夢。

這就是第一個大陸—極之世界的地圖。

岸邊的潮起潮落，畫面與創世紀7極為神似。

前往地下城冒險，打倒地底深處的魔獸！

共有六十四座地下城散佈在六個大陸之間，打倒其中的魔獸便能完成任務並獲得珍寶物品。

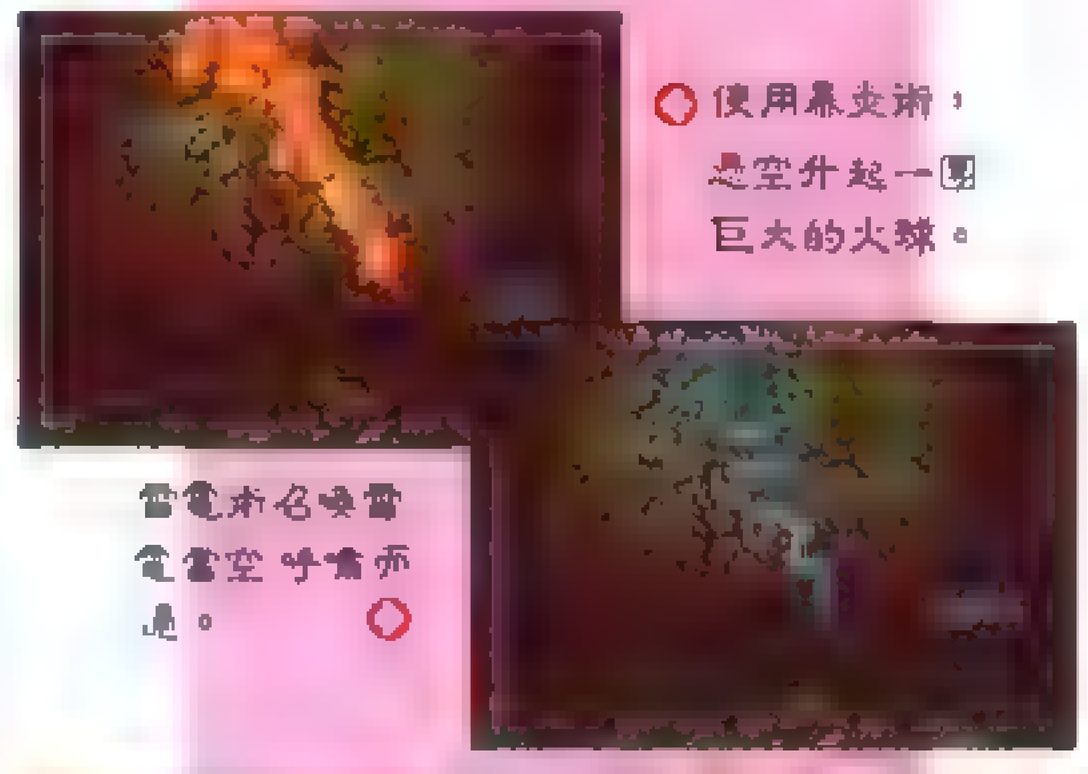
地下城的入口前，隊伍正整裝待發！

寶箱中藏有金錢或治療藥水。

香菇怪擋道，用手中的刀劍殺出一條血路。

即時的戰鬥系統，人類與魔獸的生死混戰！

魔眼封印採用了類似創世紀7的戰鬥系統，當切換為戰鬥模式時玩家只能控制主角的行動，而隊伍中的其他角色則需事先設定戰鬥方式，在進入戰鬥時則不受控制而自行行動。戰鬥方式共有幫忙攻擊主角正在攻擊的敵人、攻擊最弱的敵人、攻擊最近的敵人，以及逃跑等四種，必須依照其狀況來給予適當的指令。



使用暴炎術，憑空升起一團巨大的火球。

雷電術召喚雷電當空呼嘯而過。

蘆葦林中的大混戰，武器齊飛與魔法飛舞。

長老借物現身，說明夢境的寓意與密斯身負的使命。

密斯決心動身前往完成長老所託負的使命。

密斯一步步地登上傳送的平台，氣氛相當詭異。

為了尋找傳說中的勇士，密斯踏上前往人界的旅途。

魔眼封印訪談錄

經過長久的等待之後，一個完全由國人自製，劇情頗具幽默感，風格獨特的RPG 終於誕生了！它就是魔眼封印，該遊戲是由新近成立的MM（編按：非 M&M）工作室所製作。雖然該遊戲因風格與 ORIGIN 的經典之作——創世紀VI頗為類似而引起爭議，但仔細觀察之，就可發現作者的企圖心。況且，在 ORIGIN 完全不提供創世紀VI原始碼（SOURCE CODE）的情況下，國人仍能創作出風格與該公司產品類似，且令人刮目相看的作品，也就屬難能可貴。為了讓大家對於魔眼封印的製作過程與產品特色有較清楚的認識，我們特別走訪該遊戲的企劃兼編劇李逵春先生，以及該遊戲的程式設計師王嘉斌先生，談談製作魔眼封印的過程與心得，以下便是訪談摘要：

遊戲介面

Q 請問你們設計這個遊戲花了多久的時間？

A 我們從畢業之前便已開始進行遊戲的各項準備工作，包括遊戲架構、程式工具等的籌備工作大約花了六、七個月，若將正式著手製作的時間算進去，前後大約是一年兩個多月。

Q 製作過程中有沒有發生什麼較為有趣的事情呢？

A 有趣？哈……（苦笑）！好像找不出來哦！我們每天都只忙著做遊戲，每天工作時間都超過十個小時以上。寫累了就睡，醒來再繼續寫，尤其在最後階段又要寫劇情，又要將工具和遊戲程式套在一起，那段日子真是辛苦，最高紀錄曾經不眠不休連續工作三天才睡一次覺，最後終於在一個星期之內將整個劇情寫完。

Q 製作這個遊戲最大的成就感在那裏？

A 嗯…大概是對話部份吧？魔眼封印中的許多對話都相當滑稽，雖然知道那些對話都是自己設計的，但隔了一段時間後，當玩遊戲時偶而看到這些對話，還是不免感到會心一笑。

製作過程

Q ：魔眼封印的故事內容似乎和日本漫畫"三隻眼"有些類似，這是為什麼呢？

A 或許是因為我們平時就喜歡看有關這一類的日本漫畫，在構思劇情時多少有受到些影響吧？

Q 能不能問一個比較尖銳的問題？很多人認為魔眼封印的遊戲介面與創世紀VI非常近似，能不能對這一點作個說明？還有，你們認為創世紀VI究竟有什麼樣的魅力，值得你們作為設計遊戲時的參考？

A 我們認為，創世紀VI歷經一年多的時間，仍舊受到許多 RPG 迷們的喜愛，是因為它具有相當獨特的風格，才得以如此歷久而不衰。若是參考其它遊戲的作法，也許不用多久，很快就會被消費者遺忘。再加上自己七年的寫程式經驗，以及長期接觸電腦遊戲的經驗，因此有把握設計出如創世紀VI般結構較龐大的遊戲，因而才開始著手進行這個遊戲的設計工作。

Q 在製作的過程中最難突破的地方在哪裡？

A 應該是畫面處理速度的問題。因為原先要秀出全螢幕的畫面時會使整個螢幕的捲動速度變慢……。

Q 對了！在創世紀VII第二部巨蛇之島中也有針對這一點作改進，他們的作法是對遊戲的核心程式做修改，並對外宣稱可使畫面捲動的速度加快30%，你們的作法又是如何？

A 因為遊戲畫面是一張張秀出來的，為了避免發生delay 的現象，我們便設計一個程式，可自行判斷前後景的位置，讓電腦免除為了秀背景而造成的畫面重疊現象，而且可以省卻許多瑣碎的計算動作，所以魔眼封印的螢幕捲動速度可以比巨蛇之島快上兩倍的時間。

Q 我發現魔眼封印在外型上雖然感覺起來和創世紀VI很相像，但對話部份又顯得相當詼諧幽默，和創世紀VI中深刻而頗富哲理的對話風格迥然不同，這是為什麼呢？

A 這或許和當初在作主角個性設定時有關吧！因為主角本身的個性就是屬於比較活潑的那一類型，若是把對話改成像創世紀VI式的語句，可能會顯得有些不太搭調。

Q 對話部份大約佔了多少個 byte ？

A 這部份我們倒沒有仔細算過，不過若是以文字稿計算的話，大約寫了 900 多頁。

原本應可修改得緊湊些，但因爲受限於時間因素，也就沒有動太多的手腳了。

Q 這個遊戲裡面有多少場景？

A 一共有6大場景，六個遊戲世界，應該可讓玩家玩上一段時間。

Q 大約可以玩多久？

A 對於一般中等程度的玩家而言，大約可以玩一個星期左右。

Q 這個遊戲的容量大約佔多少？

A 若僅就遊戲主體而言，大約有7MB左右，若加上動畫，總共約有20MB左右。

Q 動畫一共有幾段？

A 原先一共有12段動畫，但因顧慮硬碟容量的問題，最後只選擇其中較精彩的4段。

Q 魔法一共有幾種？

A 大約可分爲兩大類：一類是專門用來對付單一怪物，另一類則可進行群體攻擊。

迷宮的設計

Q 我又發現一個很奇特的現象：當我在迷宮中時，有時怪物很久才出現一次，有時又多得難以招架，這是爲什麼呢？

A 因爲我們在設定怪物出現的頻率時，是以時間來做爲設定標準的。先抓出一個最恰當的時間間隔做爲基準，再根據這個基準加以伸縮，至於出現的位置則是採取隨機出現的方式。

Q 遊戲中的場景都是採用3D的模式，這也是參考創世紀VII的作法嗎？

A 不是的！因爲我們的遊戲美工本身就在廣告公司參與3D動畫的製作。基於求好心切的自我要求，便採用了3D動畫的作法，希望能夠讓遊戲的水準提高。

Q 談談迷宮的設計過程吧？

A 原先我們是想設計成類似冥河深淵的3D立體式迷宮，而且可以作360度的旋轉，但因爲結構過於龐大，且當中有些圖形雖經過仔細的計算後，在角度上仍然有些偏差。再加上當圖形經過放大後會變得相當醜，只好把這些圖全部推翻，而改成目前斜向俯視角度的樣子。

Q 在戰鬥部份的畫面也有些不一樣？

A 對！戰鬥畫面可分爲地底與地面。地面的戰鬥是採用即時對戰模式，地底戰鬥則是採用回合式的對戰系統，而且主角很多，每個主角攻擊時又有其獨特的動作，當初在畫這些圖型時眞的是會累死人的。

Q 辛苦總是有其代價的，希望你們這次的作品能夠獲得玩家們的肯定。同時，也謝謝你們接受我們的訪問，祝你們這次出擊成功！

A 但願如此，謝謝！

製作群檔案

李逢春

O

射手座

萬能工專電子科畢業，與好友王嘉斌合創MM工作室，是魔眼封印的遊戲企劃師，平時最喜歡看漫畫、小說和錄影帶，許多遊戲的靈感都是從其中獲得，是個想像力相當豐富的人，最大的心願是希望企劃出耐玩度高的遊戲。

王嘉斌

B

雙子座

萬能工專電子科畢業，負責魔眼封印主程式的設計工作。科班出身，加上多年豐富的PC GAME戰史，由他親自"操刀"的遊戲自然是件頗值得令人期待的作品，是個頗具上進心的現代有爲青年。

石淵源

O

巨蟹座

現擔任智冠科技企宣部專員，對於電腦遊戲也十分著迷，生平志業是希望將國人自製的好Game推廣到世界各地，進而藉著國產的PC Game統一亞洲、反攻美國、佔領歐洲，是個企圖心相當旺盛的人。

妖魔道－五域傳奇

妖魔道－五域傳奇是一套具有中國風味的RPG，由於採用了許多考據資料，從精雕細琢的畫面上即可感覺到其用心的程度，加上即時動態的戰鬥畫面及多線發展的劇情，是一款可以令人期待的作品。

在另一個世界中，人類不再是唯一的主宰者，除了人類，尚有許多型態各異、生活習慣皆不相同的種族，我們姑且稱他們為異族。各異族間一直存在著一種默契，互不干涉，但卻互補所需。人類在他們之間反而顯得格格不入了。雖然人類的文明超越其它種族許多，長久以來也嘗試過許多方法，想打進其它種族的生活圈中，但效果卻一直不甚顯著。經過了數百年後，終於有少數的異族因嚮往人類的文明，融入了人類的社會中，雙方的差距也因而日益縮短。一切似乎漸漸趨向美好……。

然而，美好中的瑕疵總是不易發現的。有人並不願意讓這種狀況繼續發展下去，因此暗中策動著一項陰謀，意圖改變這個由多種種族組成的世界！是人類使然？亦或是其它種族？這個謎團正等待你去發掘……

目前正由大宇公司製作中的RPG－妖魔道的便是秉持著上述的世界觀，再加上一個擬似中國古代的虛幻世界為故事背景，但在這個世界中人的定義不再只是單純的指人類，另外還有分別代表金、木、水、火、土五行的五大異族人及其它人數較少的種族。他們各有相異的外形特徵及活動特性，並有各自的領域，但不會互相侵擾。除了人類以外，尚有許多珍禽異獸，或兇猛，或溫馴，皆有其獨特之處。為了讓玩家能深刻的體會出如此繁多且個性突出的造型，製作單位的美工絞盡腦汁，翻遍書籍，以求繪製出帶有中國風味的圖形，為的是使得整個遊戲呈現出令人驚嘆的畫面品質。

為了讓玩家能方便地在立體式的地圖上行走，遊戲設計了自動修正路徑功能。村鎮中有許多異族人和人類共同生活著，玩者必須試著和他們接觸、了解他們，對遊戲的進展將有莫大的幫助。另外，遊戲中除了主角等必要角色外，依照劇情需要，時常會

戰鬥場面－人與魔宿命的對戰！

妖魔道採用即時性的戰鬥系統，使得戰鬥時的緊張氣氛更加濃烈。也因為使用即時性戰鬥系統，策劃人員特別強調隊伍屬性中的速度（反應力），更讓每個物品增加了「負擔」的要素。即負擔的大小將會影響到人物的速度快慢。在戰鬥背景方面，依不同的場所將會有不同的背景出現，特別是在能看見天空的場景時，天上的浮雲會有雙層捲動的效果，讓寫實的背景更增添了幾分生動。攻擊敵人時的設計也十分合理，例如位在中央的主角，攻擊正前方和右前方的敵人時，將有不同的動作，不同的角色攻擊時有各自的攻擊方式，充分表現各個角色的特性。施展法術時更使用了大量的動畫，甚至使用某些特殊道具也會有精采的動畫。妖魔道製作小組表示，他們如此費心地製作戰鬥畫面，是為了讓戰鬥真正成為遊戲樂趣的一部份，而不只是純粹的練功與賺錢，讓玩者在感受精彩劇情的同時，也能享受戰鬥的樂趣。

召集伙伴組成隊伍，冒險的旅途就此開始！

有NPC 加入。NPC 在地圖畫面時和其他隊員相同，會跟隨在隊伍後面，必要時將主動告知一些訊息。一旦進入戰鬥畫面後，便隱藏在畫面外，有時會出現協助攻擊敵人。

遊戲從一開始，主角便能遊歷整個大陸，為了不讓敵人成為旅程難以跨越的界限，製作小組想出了應對之策，便是敵人的強弱度會隨著主角等級改變，但敵人仍有強度的上限，譬如某位敵人在主角五級時有四級的強度，但牠的強度上限為五級，則當主角升為六級以上時，某敵人將永遠停留在五級，無法再增進。這種作法將使玩者不再受限於小小的活動空間，而能真正享受探險的樂趣。遊戲中金錢的取得並非靠砍殺敵人來取得，乃是以完成事件時所得到的報酬和開啓寶箱等方式。為了力求合理，遊戲中的任何物品都可以買賣，即使重要的寶物道具，賣掉後還可以到該商店中買回。商店的種類亦有相當多種，舉凡布莊、雜貨店、打鐵舖、客棧甚至妓館、賭場等等都能在遊戲中見到，內容之豐富由此可見。據妖魔道製作小組透露，遊戲中尚有幾項新的創意與突破，只待完成後讓玩者自行體會了！

妖魔道目前已經完成了操作介面、戰鬥畫面、部分的地圖畫面與資料設定，為了獲得最佳的效果，製作小組投入相當大的心血，在遊戲方式、畫面及劇情架構上力求創新與突破，相信在他們努力之下，將會有不錯的成果，讓我們一起期待吧！

漂亮的屋內擺設，畫面內容物豐富！

地圖的設計也是妖魔道的一大特色，村鎮內立體視角的中國式建築、房屋內的擺設，皆經過美工人員細心的構思與考證。許多村鎮都有其獨特的場景，依照環境或劇情而有不同的建築出現。迷宮地圖的種類亦相當繁多，諸如水底迷宮、山洞、高塔等等，在遊戲中都能見到。迷宮中甚至加入了解謎的要素，而謎底可能出現在一段詩詞內，或遊戲的訊息當中，解謎的方式並不是光輸入文字或數字就成了，大多是配合迷宮的地形或擺設，而以調查或特定的路徑等方式來達成，所以即使是小小的迷宮玩者都需要大動腦筋了！

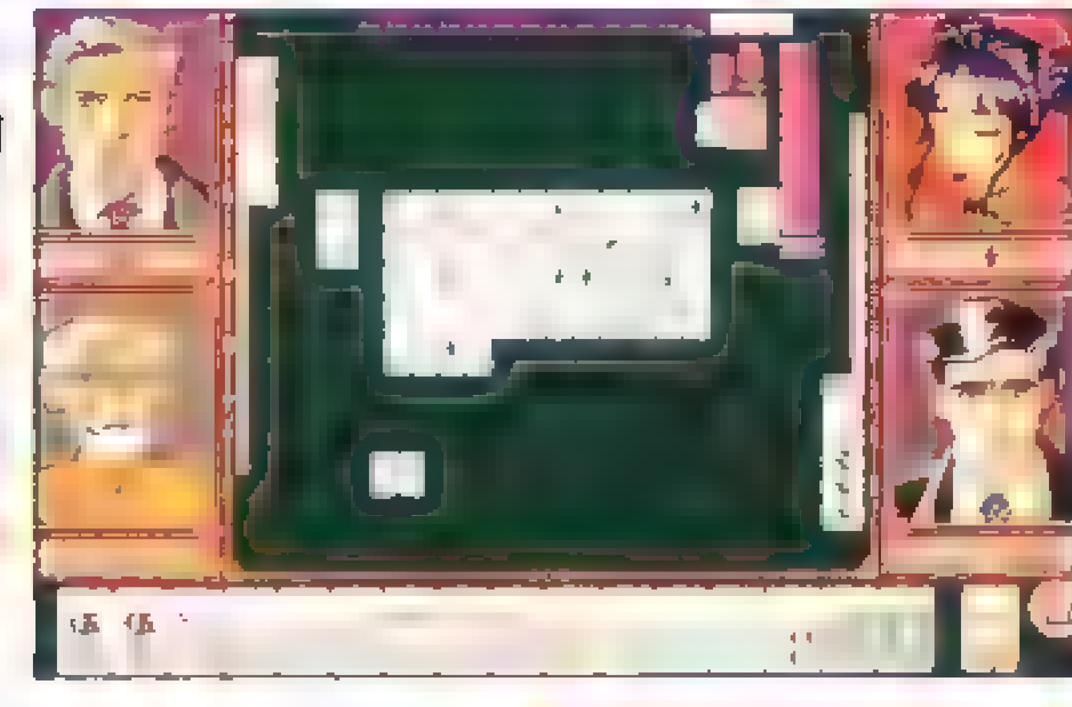
▼民房內各式廚具一應俱全

▼這兒是妓院嗎？好漂亮的姑娘！

▲寺廟內的大佛神態畫得相當逼真

▲到武器店內買把合手的武器

正宗台灣16張麻將



■類　　別：博奕
■出版公司：大宇資訊
■容　　量：5MB
■發售日期：預定1月20日發行

繼多年前的風雲麻將之後，大宇資訊終於推出了他們的第四套麻將遊戲--正宗台灣十六張麻將，雖然當年風雲麻將只支援單色模式，音樂也是用一般的流行歌曲，不過由於是在電腦上與麻將遊戲的第一次邂逅，至今仍令人記憶猶新，現在再來看看正宗台灣十六張麻將這個遊戲，實在令人興奮！

顧名思義，正宗台灣十六張麻將與目前市面上流通的麻將遊戲如麻雀學園、香港麻將等最大的不同是，它是採用十六張麻將牌的玩法，而不是香港或日本所流行的十三張打法，所以包括規則、計台方式都是道地的台灣風，相信對平常玩慣十六張麻將的本地玩家來說，玩起來多少會有些親切感才是。

由於遊戲畫面採用了 640 X 350 16色的高解析繪圖模式，所以除了麻將牌能刻的相當細緻外，遊戲中出場的十六名牌手，不論男女老少，造型與肖像都相當漂亮細膩，尤其是女性的牌手，更是讓人覺得賞心悅目，而且隨著持牌的好壞，每個牌手的表情會有喜怒哀樂的變化，相當有趣。為了增加打牌時的臨場感，每位牌手皆按照個性錄製語音，因此在吃、碰、槓、胡牌時，可說是南腔北調、熱鬧不已，由於程式設計師是客家人，所以除了國語與台語以外，還會有客家話出現哦！

為了增加耐玩度，遊戲提供了三種打牌模式，分別是自由對戰、麻將大賽、修業模式。其中最特別的是在修業模式中加入了RPG的成分，玩家必須在私立中學、市集、表演台、辦公大樓、圖書館、旅館街中與各行各業的牌手對戰來累積經驗值，再回到家中開設的麻將館接受技能鑑定來提升等級，另外在商店可以買到許多食物、寶物，如果錢不夠的話還可以到遊樂場玩玩一些小遊戲來賺些籌碼，其最終的目的是成為一代麻將宗師的傳人。

針對麻將遊戲最重要的AI部分，程式設計師饒瑞鈞先生表示，正宗台灣十六張麻將的AI是針對各出場角色的個性來設計，由於每個角色都有其偏好的牌型，因此如果拿到近似的牌型，便會先考慮作成其所偏好的牌型，但是如果無法作成，在接近流局時，則以儘量胡牌為優先，這麼做是為了更為突顯各角色的個性。至於AI的強弱，則有待玩家們來驗證了！

美少女角色機密檔案大公開!!

葉小彤

年齡：25歲
職業：應召女郎，綽號彤彤。
身高：168cm　體重：52kg
個性：聰明伶俐，善於察言觀色。
備註：記憶力頗強，喜好清一色或大三元，善於從對手的出牌得知對手手中的牌型。

袁佩琪

年齡：19歲
職業：偶像歌星，綽號粉紅少女。
身高：169cm　體重：50kg
個性：亮麗活潑，楚楚動人。
備註：從小對美好的事物特別喜好，拿到好牌時會自我陶醉一番。

使用"混一色入"秘技，順利的胡牌！

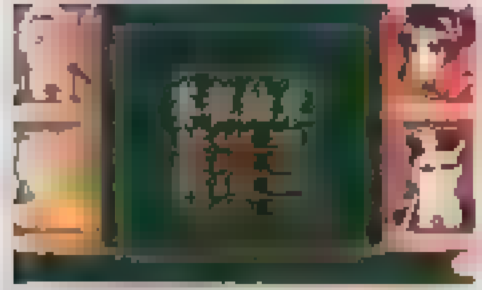
在修業模式時，每次升級師父會傳授你一些秘技，包括風牌入、三元牌入、牌交換混一色入、二暗刻入、念力摸牌等等，小心使用這些秘技是贏牌的關鍵哦！

三種模式的玩法，充分享受打麻將的樂趣！

遊戲共提供了下列三種模式的玩法，以供各種不同喜好的玩家選擇：

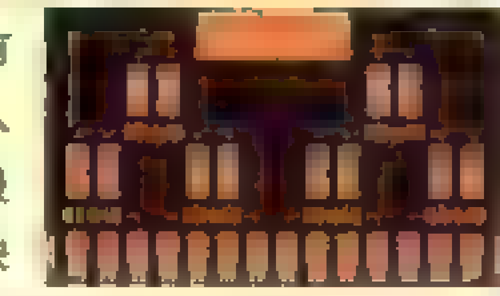
A 自由對戰

你可以從十六個角色選出一個來代表自己，然後再選出三個角色來當你的牌搭子。基本上，這是一個純粹娛樂自己，打發時間的玩牌模式，錢輸光也不打緊，再重新玩個四圈搞不好就贏回來了，不過每打完四圈會結算一下成績，如果輸得太多也是很難看的。



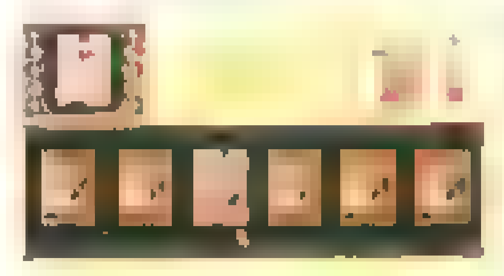
B 麻將大賽

比對戰模式規模還大的麻將比賽，基本上很類似一般運動比賽的淘汰賽制，玩家在選出代表自己的角色後，便與來自其他各地的十五名牌手一起抽籤來決定比賽的場次，場次的分配是每四個人一組參加同一桌的麻將比賽，取贏錢較多的前二名進入複賽，依此類推會有四個人進入最後的決賽，如果贏得了冠軍，你就是名符其實的「台灣麻將王」了哦！



C 修業模式

這個模式是本遊戲最好玩的地方，因爲它可說是一個麻將RPG，玩家必須扮演一代麻將宗師鐘發白（中發白？）的傳人，出門遊歷來與各行各業、三教九流的麻將高手切磋牌技，如果順利打敗對手便可獲得經驗值，當經驗值累積到一定的程度後，回到父親的麻將館接受技能檢定，當通過最高等級第十級的鑑定後，便達成了光大麻將技藝的神聖使命，進而接掌父親的麻將館。



表情有很多種變化哦！

每個牌手的表情會隨著手的好壞而變化，摸到好牌時會笑，摸到爛牌時也會皺眉，喜怒哀樂的表情共有11種之多，如果自摸了還會開懷大笑哦！說到這裏，聰明的玩家應該知道要如何利用對手的表情來解讀其手中的牌型了。

★★★★★★★★

奇妙大卡通

Sid & Al's Incredible Toons

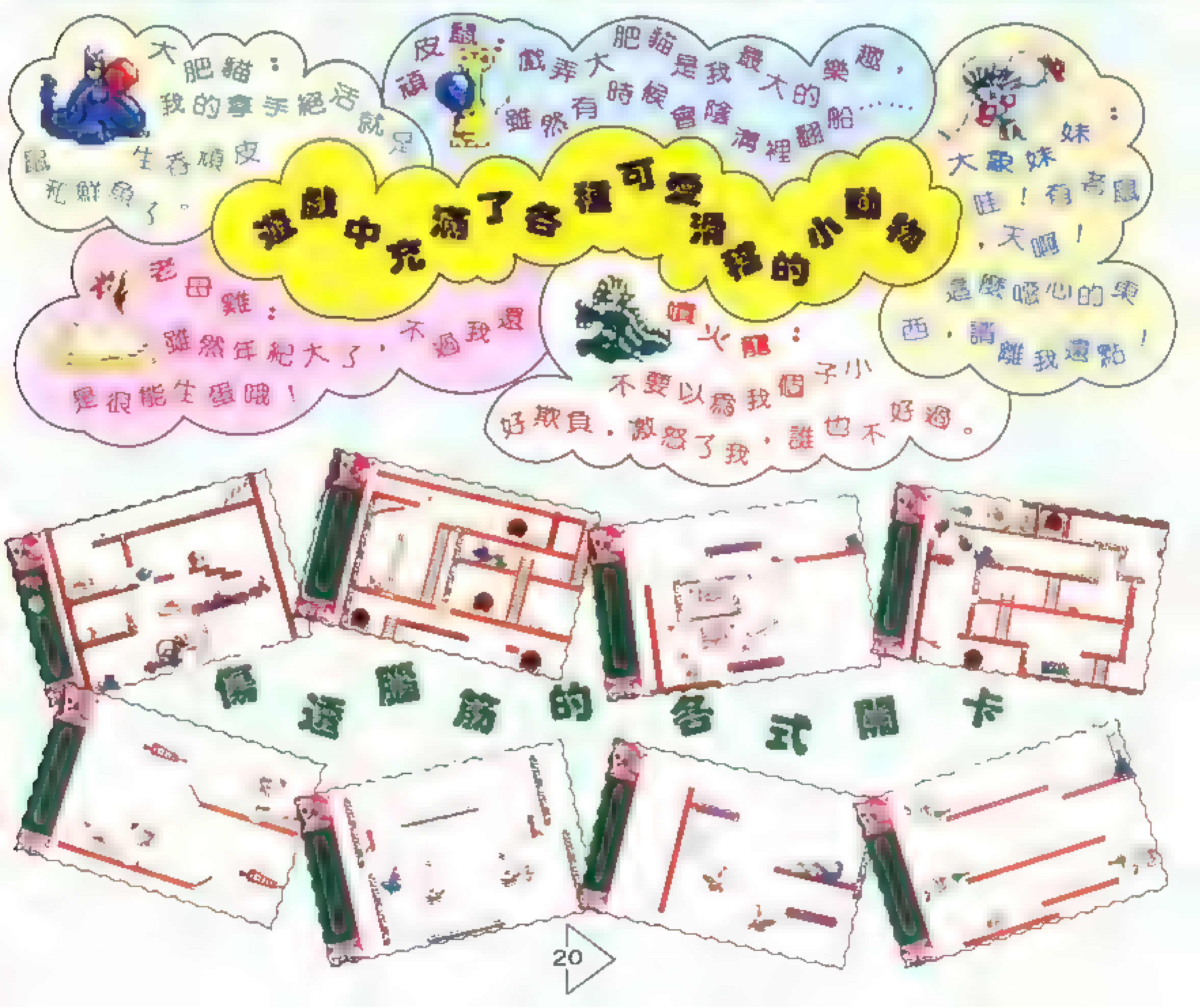
喜愛奇妙大百科的玩家注意了，Dynamix 公司將以更誇張的手法推出它的卡通版‥奇妙大卡通，相信能帶給玩者更大的樂趣。

■出版公司：軟體世界

現今的電腦遊戲著重於聲光視覺效果，往往需佔硬碟不少的空間，如果一有新遊戲這些龐然大物可能就難逃遭砍殺的命運。因此一些容量小，但卻又相當耐玩的小遊戲就成了硬碟裡的常勝軍了。而奇妙大卡通系列就具有上述的這些特點，也可說是一個老少咸宜的益智遊戲。

奇妙大卡通和其前作 樣採用 640 × 480 的高解析度畫面，不過此次音樂增至三十首，曲風皆很輕鬆俏皮，和遊戲相當的搭調。而遊戲方式和其前作類似，但解謎的物品全改成了卡通造型，且當你將物品安排好開始作用後，你將會發現各種可愛爆笑的動作相繼產生，再加上卡通裡常聽到的各種誇張音效，簡直和觀看狄斯奈卡通片沒什麼兩樣。

遊戲一開始後會出現一個打板的畫面，裡



玩者可在此更換樂曲，調整音量。如果想把音樂、音效關掉的話，將可看到那把大榔頭……阿門！

共有四位趣味人物所設計的眾多關卡在此等候玩者，難度可是愈來愈高喔！

欲將所有解謎物品歸回原位重新擺設，可試試此怪異的機器。

面會告訴你此關卡所欲達成的目的，然後就可以開始解謎了。此次遊戲中添加了許多可愛的動物，其中最逗趣的莫過於頑皮鼠（SID MOUSE）和大肥貓（AL E CAT）了，牠們倆可說是死對頭，假如牠們處在一起時，頑皮鼠就會對大肥貓作鬼臉，大肥貓被激怒後，一場驚天動地的追逐戰就展開了。假如不幸被捉到了，大肥貓可會毫不容情的將頑皮鼠生吞活剝哦！而當牠們倆須進入洞穴時，頑皮鼠還會戴起探照燈，而大肥貓則會移動牠那臃腫的身子奮力的擠進洞穴中，或是當玩者久久沒有動作時，

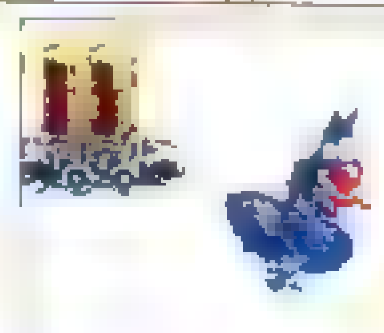
則可看到這兩隻寶貝動物作出一些相當不耐煩的小動作，如摳鼻孔、跺腳、抓癢、打哈欠等等，頗令人莞爾。

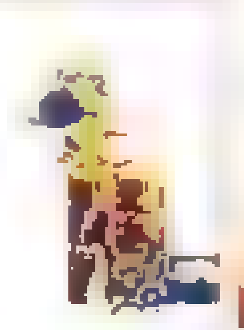
玩此遊戲最重要的莫過於對於各種工具、動物的組合運用了，遊戲中可運用的工具多達六十幾種，每樣工具的造型都設計得很滑稽可愛，且當這些工具作用後常常會有讓人出乎意料之外的誇張動作出現，不像前代那樣正經死板。每個關卡開始前，左邊的畫面上即會出現一些可供運用的工具，而過關的先決條件就是要了解各種工具的功用，然後互相搭配靈活運用（就如電影小鬼當家中凱文利用現成的物品加以整合利用，然後大變兩個笨賊似的），但也不是畫面上出現的工具全部都要用上，因此問題的解法也會因人而異，這也正是此遊戲吸引人的地方。

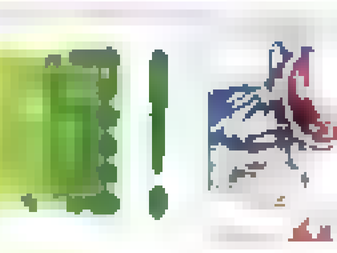
在解謎過程中，不要以為胡搞瞎搞就能過關，裡頭還是要對一些基本的物理、機械原理有所了解，比如說：彈力、重力、地心引力……等。而不斷的嘗試，從錯誤中找出物品正確的擺設位置，可說是過關的不二法門。由於遊戲並沒有設定一定的路線，在嘗試錯誤中玩者將可體會出不同的過關方式，使得整個遊戲感覺起來相當的「活」。

喜愛腦力激盪的玩家們，是否對於此可愛逗趣又需傷透腦筋的益智遊戲心動了呢？相信它會是您打發時間的最佳良伴。

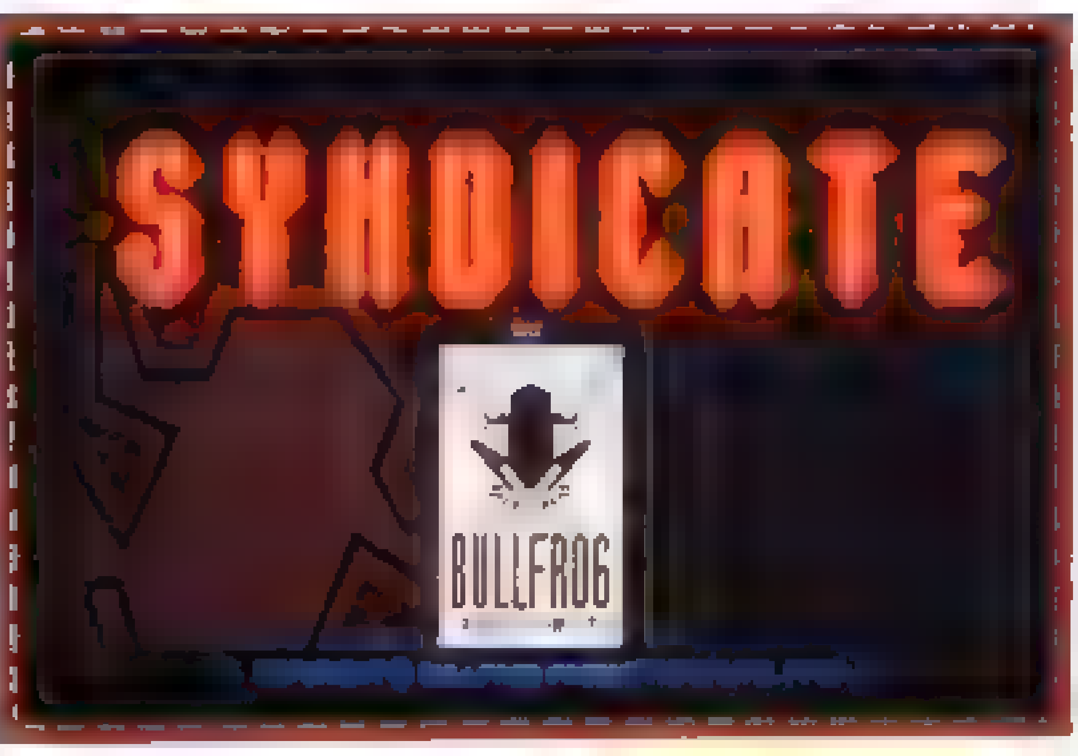
解謎過程中，玩者將可看到各種逗趣的畫面，可不要笑掉大牙喔！







你是否會幻想自己像幫派老大一樣，在幕後一手導演一場「轟動武林、驚動萬教」的大鬥爭，你麾下的殺手聽你一句話，任你指揮，替你出生入死。現在機會來了，Bullfrog公司的年度大作--極道梟雄，就具備了上述的種種特點，整個遊戲可說是充滿了火藥味。



如果有時候你實在很透了老闆（或老闆娘……）在你耳邊嘮嘮叨叨，很想抓起手邊的鋼筆，一傢伙往他（她）嘴巴插進去……（哦！嘜激動！）。如果有時候你恨透了自己，為什麼連Autoexec跟Config都設不好，花了四萬塊錢買了一台486，卻連「陸空戰將」都當不成……朋友，不管是誰的錯，建議你不要把一股腦兒的憤恨發洩在任何人身上，更不可以發洩在自己的486上。為什麼有人要發明電動玩具？沒錯！就是讓你發洩用的！

請注意！以上部分並非廣告文案，這只是本文一段小小的楔子而已。目的呢？希望你能夠徹底了解極道梟雄（Syndicate）這個遊戲對於我們這個社會最大的貢獻。遊戲的故事背景設定在未來，且世界各地已經被各大企業聯盟所接管，各大企業聯盟間難免會有利益上的衝突，因此彼此間都有為數不少的特務人員（生化人）用來解決糾紛和鞏固勢力範圍。極道梟雄--這個讓人耳目一新的遊戲，從來沒有一個遊戲能夠像它一樣給人如此深刻的震撼力。當我手下的四位高級殺手接獲我的指示，一步一步地朝目標前進時，我發現我的權威已充分地在他們身上顯現出來。路旁的閒人，沒有一個敢擋在他們面前。那些只有三腳貓功夫的條子，沒有一個不是痛快地死在我的腳邊。

最重要的一個問題是，我要面對的並不是手無縛雞之力的路人和警察，真正給我威脅的，是盤據在各個地區的其他幫派組織。他們的殺手跟我的殺手一樣狠，他們的火力可能比我還強大，他們的人數絕對比我們還多。這算不算是一種挑戰呢？也許是吧！否則如何能滿足我那喜好殺戮的快感呢？況且，我有昂揚的鬥志，我有堅定的信心，絕對沒有一個敵人可以從我的獵殺遊戲之中逃脫！

我的人手或許不足，不過我的火力卻很跟得上時代潮流。從手槍開始，一步一步地研究出霰彈槍、衝鋒槍、輕（重）型機槍、雷射槍，還有噴火槍。從一次只能發射一顆子彈，到連發數顆，到射個不停，武器的性能在逐步的發展中，已經滿足了我那根扣扳機扣上癮了的食指。每當我發射出一顆子彈，或是射出一顆榴彈砲，那震耳欲聾的爆炸聲簡直就快將我心中那僅存的一點點仁慈之心逼出靈魂之外了。我的熱血，隨著精細的畫面中，不斷有人倒臥血泊之中的情景，一點滴的沸騰。

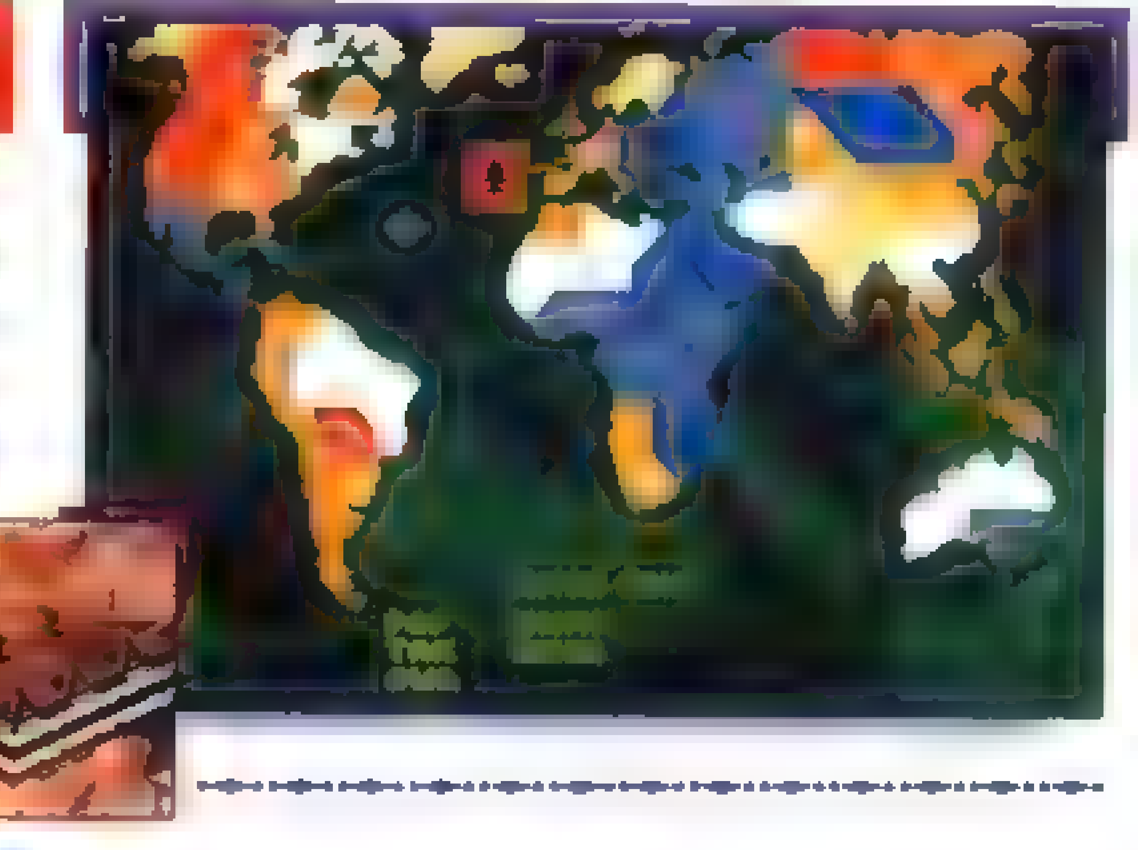
陰暗色調的處理，是極道梟雄這個遊戲的一大特色，在不斷的殺戮中，血腥的場景已無法與亮色系的背景配合。整個畫面的繪製，充分顯現了Bullfrog公司美工人才的實力。在極為細膩的解析度下，無論是小型的人物或者是大型的建築物，都給人在視覺上相當程度的滿足感。音效的設計也十分逼真，無論是槍聲、爆炸聲、人遭火燃燒時的慘叫聲，甚至是換場之間的轉場音效，都有高水準的演出。

在殺戮與征服之間，許多配合性的特點散見於整個遊戲之中。武器的研發關係到是否能使用更先進的武器系統，而錢則是武器研發一定要有的東西。至於錢要從哪裡來呢？你每征服一個地區，就可以在該地區征稅。稅征太高，當地人民可能會起兵反抗；稅征太低，又沒錢研究武器。在拿捏之間，整個遊戲的架構，便已環環相扣地呈現在各位玩家面前了。

當你感覺沮喪且沒地方可發洩時，千萬不要衝動。試試極道梟雄，你就可以成為一位老大，指揮你的終極殺手，除掉你的眼中釘，甚至來個屠城記。不過，除去

發洩感情的因素之外，若以純遊戲的角度來看這個遊戲，它也絕對有令你動心的資格，在高解析度的畫面下和各種逼真的音效襯托下，相信玩者很快就能體會出玩此遊戲的快感。

征服世界，雄霸天下

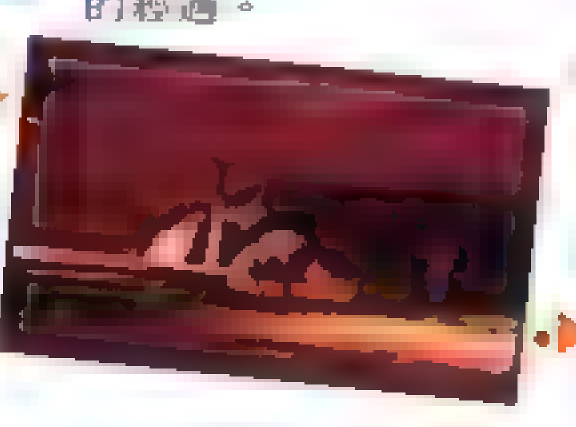


遊戲本身的精髓建立於殺戮與征服之上。征服世界無論對任何遊戲來講，都是一項絕對吸引人的因素。地圖上不同的顏色代表不同的企業集團，每當玩者完成一項任務後，就代表你佔領了該區，而該區也會變成你的代表顏色，看著一塊一塊土地變成自己的，雖然只是玩遊戲，也足夠你過乾癮的了！

主畫面是採斜向45度立體畫面，高解析度展現出的效果相當細膩生動。

電影情節般的開場動畫

動畫內容在訴說這些企業聯盟在街上捕捉一般市民，然後帶回生化研究所加以改造成生化人的經過。



各式武器

化學注射器

可將化學物質注射入敵擄掠的敵人體內改變其意志力，使其喪失反抗能力。

火焰發射器

威力強大的武器，只要被其擊中，全身立即起火燃燒至死爲止，缺點是射程太短。

烏茲衝鋒槍

[illegible]常使用的武器，彈匣容量大是其優點，射程中等。

手提式多管機槍

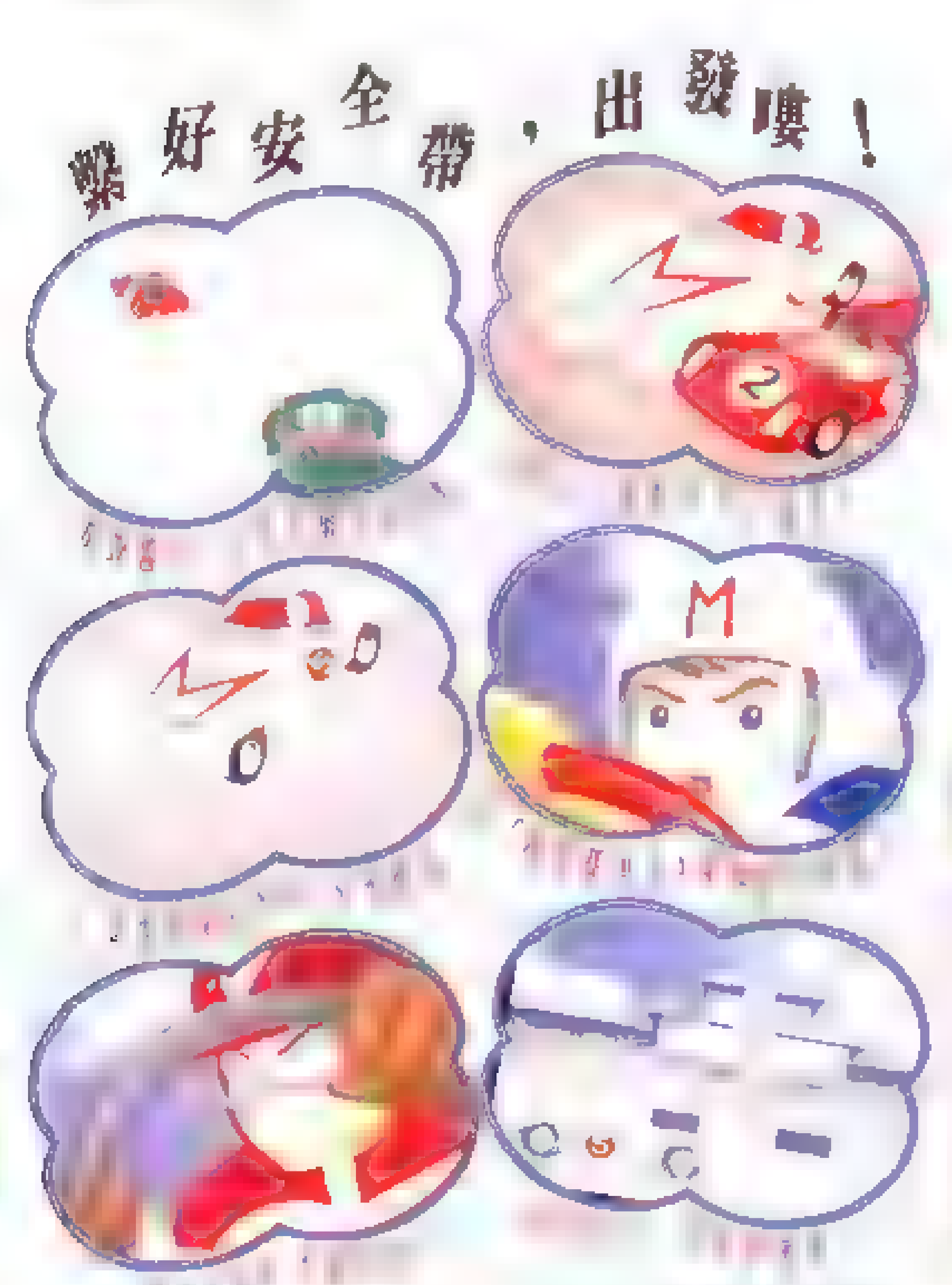
此種武器射程遠且威力強大，屬後期研發出來的武器。

高速小霸王

Speed Racer

卡通式的遊戲介面，配上細膩逼真的背景畫面，讓人頗有親身參與越野大賽車的臨場感。除了贏得車賽冠軍外，每道關卡中若擊敗特定對手還可獲得額外加分，汽車用品店並提供多項「秘密武器」，協助你渡過一段充滿「追趕跑跳碰」的賽車之旅。

發售日期：預定1月27日



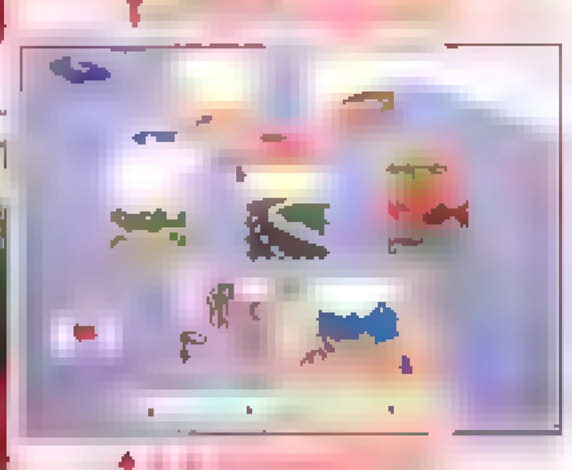
賽車原本是充滿歡樂與刺激的公平競爭，但就是有一些喜歡惡作劇的人專門扯你後腿，而且一個比一個厲害。若沒有優越的駕駛技術，後果不堪設想……。

記得多年以前，國內曾上映一部描寫跨國賽車競技的娛樂動作片——金龜車，其中刺激逗趣又不失溫馨浪漫的劇情留給大家相當美好的回憶，而電影中具多樣風情的異國景色更是讓人流連忘返，就連那造型滑稽的金龜車也成了當時極為拉風的車種。為了讓喜歡動作遊戲的玩家親身體驗那份風馳電掣的快感，並飽覽各地變化萬千的旖旎風光，軟體世界即將於近期推出一套頗富趣味性的賽車動作遊戲——高速小霸王（SPEED RACER--in the Challeng of Racer X），讓大家效法古代哪吒三太子駕駛風火輪奔馳的精神，作一趟刺激，有趣而安全的「飆車之旅」！

在遊戲中，你將可親自駕駛造型新穎的Mach 5型和Shooting Star流線型跑車，以超過200公里的驚人時速奔馳在風光明媚的山巔水涯，與你酷愛賽車的親兄弟Spridle、可愛的女朋友Trixie及其他60多位賽車高手，為爭取高額的獎金而同場競技。然而，

壯麗逼真的好風光

高速小霸王採用320×200 256色的VGA畫面，在繪圖技術也下過一番工夫，因此不論是海洋、森林、城市、沙漠等地的景觀都相當逼真，讓人有身歷其境的感覺。



…等待你來探索

抓穩方向盤，衝啊！

在賽車的過程中，經常有許多對手會有意無意的「騷擾」你，稍微不小心，你可能就會跌得鼻青臉腫，所以，可別為了貪看美麗的風景而掉到海裡餵鯊魚喔！

糟糕，怎麼都偏向一邊了？

衝力太大，摔得四輪朝天！

直升機將你從水底「撈」起來，夠糗了吧？

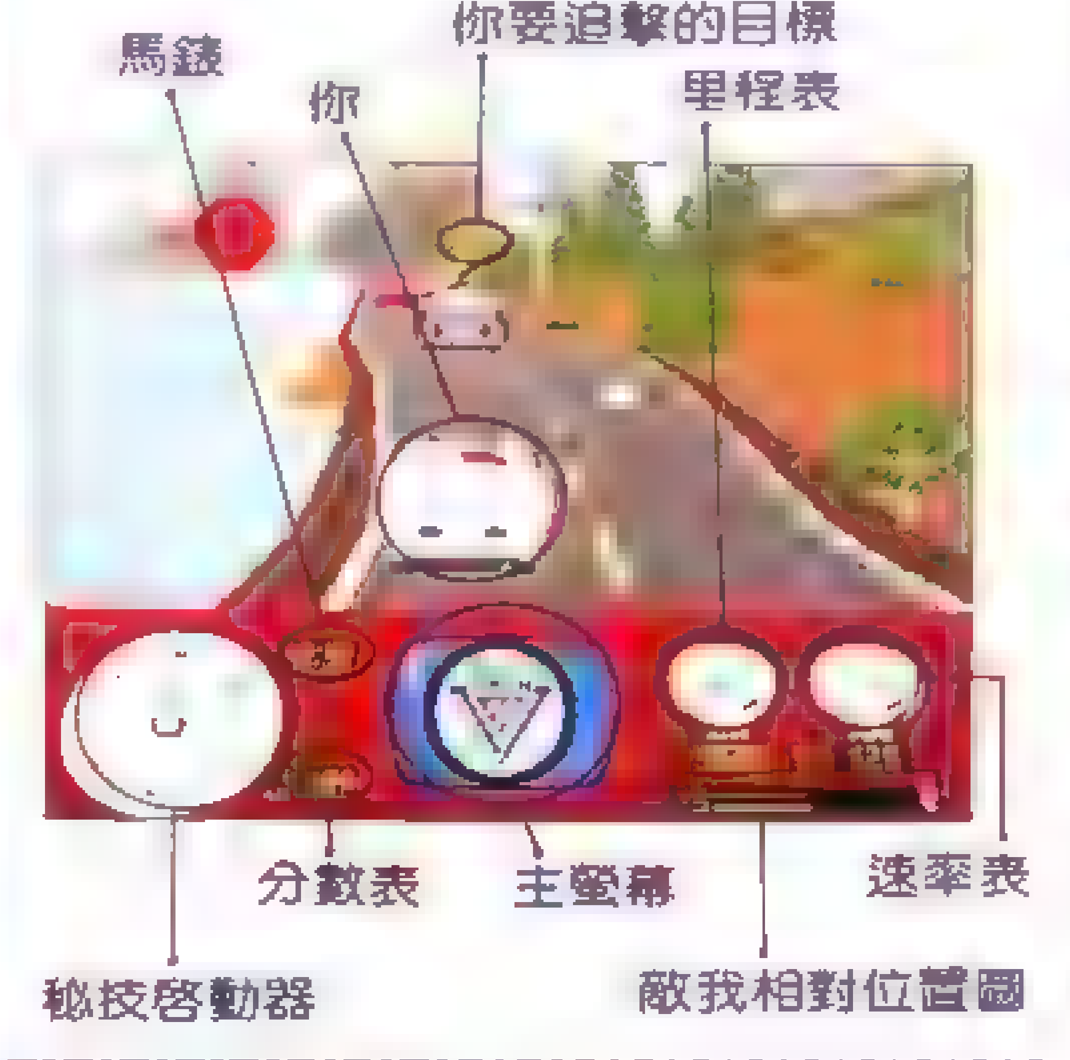
終於把對手擺平了！

歷經千辛萬苦，總算奪得冠軍寶座。

一樣米養百樣人，在講究「揖讓而升，下而飲，其爭也君子」的越野車賽中，偏偏就是有些人專門以扯他人後腿為目的，因此，除了爭取冠軍外，你也必須設法將這些「害群之馬」揪出來，並使用一切可能的方法，徹底摧毀他們「損人利己」的詭計！

為了幫助你順利完成任務，在汽車用品店並出售多項千奇百怪的「秘密武器」，除了可增加你愛車動力的渦輪噴射引擎、抗磨力強的高速輪胎、可跨越障礙的彈跳器外，還有可防止溺水的彈塗魚（frog-ger），可抵擋敵人攻擊的盾牌等。當然啦！如果你希望你的對手「永世不得超生」，也可以購買鋼釘、鐵鎚、電鋸、火箭，甚至大炮，隨時給予他們「致命的一擊」。瞧！夠狠了吧，

在高速小霸王中，除了採用卡通化的遊戲介面外，如果你擁有4MB的RAM和聲霸卡等配備，在遊戲當中將可聽到對手的奸笑聲、遭過攻擊時的慘叫聲，以及互相叫陣時的語音；而當你遭遇翻車、落水、追撞等意外狀況時，也可聽見你女朋友的驚呼聲，更增添了比賽刺激而熱鬧的氣氛。



高速小霸王是由ACCOLADE製作，該公司曾出產過多種類型的遊戲，較為膾炙人口的有燃燒的野球系列、明星職棒系列、蠟像館之謎等，由以上的資料看來，該公司似乎有意朝多元化經營的方向發展。至於此種作法能否獲得玩家們的支持，就有待市場機能的嚴格考驗了。

在高速小霸王中，除了可「單刀赴會」外，還可與好朋友在同一台電腦上一起玩，或是利用MODEM進行連線對抗。不過，比賽歸比賽，可別因為別人把你的寶貝車子撞壞就要求賠償，甚至把電腦螢幕砸爛喔！

小法寶，大妙用

為了追求勝利，有時你也可以使用各種法寶，它們都具有意想不到的妙用哦！

勇者傳說

由 M&P SYSTEM 製作，漢堂發行的勇者傳說，採用 360 X 240 256色 VGA 全螢幕捲動模式及漫畫常用的雲形對白表達方式，玩家不再有弄不清楚究竟誰在說話的困擾，爲漢堂的賀歲新作。

在一個未為人知的世代，邪惡的陰影無情的突破人類的文明，在當時，滿目瘡痍的大地上，到處充滿著駭人的突變生物，它們毫無理由的屠殺大地上的人類，散佈於五塊大陸的人民，無時無刻都恐懼著突變生物侵襲他們的村落，絕望的恐懼籠罩著整片大地……

一天，五名神秘的人物隨著夜空中不停爆炸的閃電從天而降，當他們得知大地上充滿著可怖的突變生物後，便在位於大地中央的亞弗卡大陸上，合力放出巨大光芒，瞬間肆虐大地經年的突變生物便隨著逸耀的聖光而消失，散居各地的人類隨著和平的降臨，在各地都舉行著盛大的慶典，憧憬著光輝的未來，而五名神秘人物，因而被推舉為五塊大陸上的帝皇……

十年歲月悄悄流逝，在過去十年的歲月中，憧憬著和平的人民漸漸的絕望了起來，五名帝皇在這段日子中，不斷地壓榨人民，更不斷抓強壯的男子到各地興建一些沒人知道的東西，更可怖的是：被抓走的人，從來沒有一人活著回來過，在東島大陸的瑪吾城的人們，曾經抗拒五帝皇的政策，第二天整個城市便連一點灰塵也沒剩下，便消失了，在這種巨大的陰影下，眾人皆活在比突變生物侵襲時更可怖的境地中……

一天，一名從艾曼大地來到北拿莫洲的預言者，向人們公布了一件預言，這預言是五百年前，一個先知留傳下來的，預言中說：

"當大地被五名魔皇佔據之時，一名金髮手持熾紅之劍的勇者將會降臨於大地之上，肅清一切罪惡……，在羅夫王登位後的第五個聖帶節，勇者便會隨著一道聖光，在北拿莫山上從天而降，伴隨著一名金髮少年，來到飽受苦難的眾人之間……"

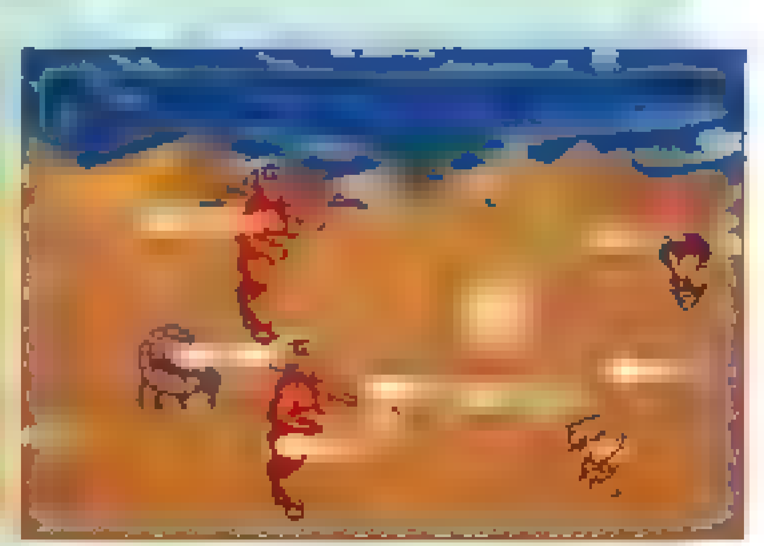
這消息立即在大地上流傳開來，五帝皇之一的羅夫王登位剛剛十年，而不久後，便是每一年舉行一次的聖帶節，眾人皆期望傳說中勇者的出現……

到了最近，在鄰近北拿莫山的村落中，出現了一名金髮的戰士耶路，他公然面對羅夫王的軍隊，阻止他們進入村中擄掠，因而揚名四方，似乎，勇者的傳說就將應驗了…

戰鬥畫面

○新穎的施法場面

○迷惑法術



○勇者功力高強時，還可呼風喚雨

新穎的對話系統

新穎的漫畫氣球式對話系統

在本遊戲中玩家扮演著因意外而降臨於這片大地上的勇者－阿拔·格雷亞，發覺出流傳甚廣的勇者傳說的根源，以及粉碎五帝皇未知的野心。遊戲包含五個主要大陸，分別由五帝皇其中之一所掌管，面對著龐大而未知的大陸，身為勇者的你，又將有一番搏命演出。

在五塊未知的大陸上，無數的事件將會發生－－神秘的人口販賣；橫行於沿岸一帶，謎一樣的大鐵魚傳說；失落於海底的遠古都市；祭典上，五帝皇之一被暗殺；以至龐大神秘而且充滿謎團的巨大教派－－聖輪教……等等的事件都有待玩家親身體會……

遊戲畫面方面，勇者傳說使用了 360 × 240 256 色VGA畫面，加上全螢幕的捲動模式，令玩家接觸到更廣闊的視野，以及更細緻的畫面。介面採用親切而易懂的遊樂器風格式的視窗，令各種狀態一目瞭然。而戰鬥方面，則採用了明快的側視角度，以我方在右，敵方在左，雙方全然在螢幕上開打的方式表現，使戰鬥形勢全然開放，加上接近二十種的魔法，以及大量的數位音效，令臨場感大為增加。而遊戲中亦有不少的地形動畫，更生動及清晰地描繪出當時事件的情形，令玩者能更投入在故事當中！遊戲中的對話亦採取了新穎的漫畫氣球表達系統，不再是傳統打開一個方框而顯示訊息，故不會有不知是誰在說話的奇怪情況，且更能突出遊戲中人物的性格，加上甚富立體感的地圖，相信必能提起玩家的興趣！

音樂方面，支援ADLIB、SOUND BLASTER及GM音源，特別的曲風充份襯托著場景的氣氛，希望玩家更能融入遊戲的世界中！

由於製作小組希望玩家能在遊戲之中發掘出個中未知的謎團，因此加入許多神秘的事件，都是在遊戲進當中慢慢呈現出真相，以求玩家能儘情的投入其中！

多樣的場景

本遊戲的主角正在進行維修工程。

城外的大陸地圖

充滿神秘的大樓內，正在進行什麼呢？

王城內守衛森嚴

地下城一角

超級卡曼契任務資料片—狂濤計劃

NOVA LOGIC又推出了超級卡曼契的第二片資料片——狂濤計劃（OVER THE EDHE），[illegible]人[illegible]，在[illegible]上也多了[illegible]改良，[illegible]看它[illegible]子。

- 類　　別：射擊模擬
- 出版公司：松崗
- 容　　量：8MB
- 發售日期：預定12月下旬

號稱「最新、最強、最凶猛」的AH-64卡曼契（Comanche）戰鬥直昇機又回來了！這套幾度在美國榮登暢銷排行榜高位、效果華麗逼真的直昇機模擬遊戲，雖然在模擬真實度和任務進行方式上有些瑕疵，但其暢銷程度證明了它對一般玩家來說，仍然具有極高的娛樂價值。

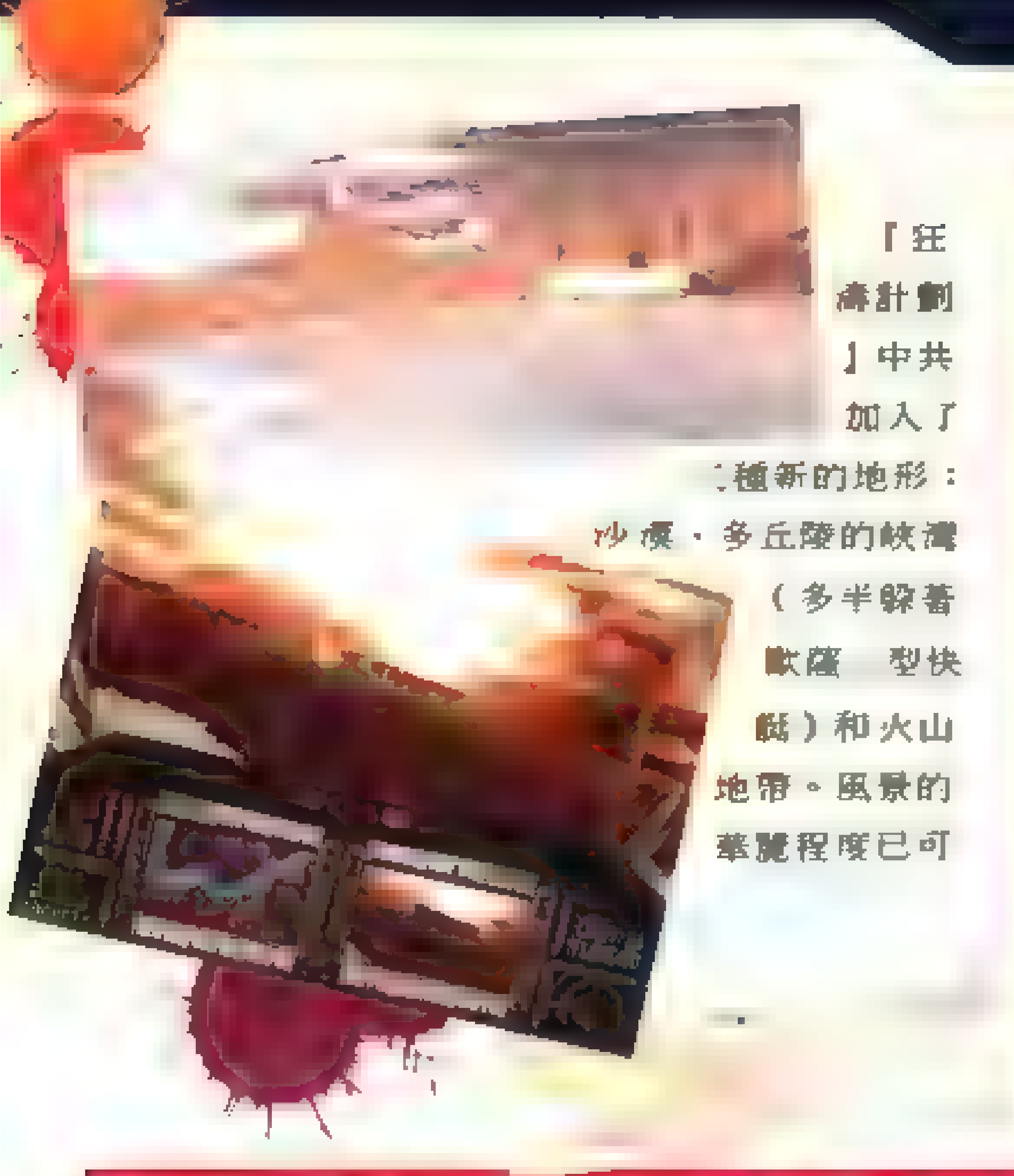
「狂濤計劃」共使用三片1.44M的磁片，安裝後多佔用8MB的空間。可能會有玩家奇怪為什麼「狂濤計劃」會是第二片而非第一片資料片，事實上NOVA LOGIC於去年耶誕節推出「超級卡曼契」時，由於匆促出片之故，其內包含的任務之質與量普遍不能讓玩家滿意，所以後來才又出了第一片資料片以資補足。「超級卡曼契」的國內代理商松崗公司有鑑於此，在國內發行的版本便包含有這第一套資料片，因此市面上才沒有這第一套資料片之名。

擬真度方面，這回在飛行主選單中加入了「旋翼複合迴轉」（ROTOR MIX CYCLIC）的選項，當你把此選項關掉時，便可以使用鍵盤（必須已先用搖桿操作飛行）或踏板來直接控制尾旋翼的速度，藉以做出高速的原地迴轉等動作，這項功能也支援THRUSTER MASTER新出品的踏板控制器。高度控制器（Altitude Stabilizer）關掉後，座機的最低高度將不再依照推力的高低來決定，你可以儘可能的貼近地面飛行，不過依照「超級卡曼契」的設計，就算機首壓得再低也不至墜毀（仍然會保持一定的基本高度），所以若你想超低空侵入的話，還是把推力調低一點的好。

「狂濤計劃」中包含了新的四個戰役，每個戰役內各有十個任務，共計四十個任務，可說是相當夠玩了，而其難度則依戰役的先後次序而提昇。任務的內容雖不脫摧毀所有目標的慣例，但在任務設計者的用心之下，任務內容和敵方佈置倒也五花八門、熱鬧非凡，甚至有七八架友機一起出擊的。各式各樣的敵方目標，加上繪製精美的地形和敵方基地、停機坪等場景，足以讓玩者大呼過癮。新增加的我方單位M1A1艾布蘭主力戰車是很有趣的東西，在某些任務中你會負責掩護它們來協同作戰，當你解決了大部分的敵方空中武力之後，它們有時會幫你收拾地面目標，因此在飛行途中若聽到目標摧毀的訊息，可千萬別覺得奇怪，不過它們通常是神龍見首不見尾，想看到它們還不太容易。

在任務中，敵人單位依然兇狠無比，休斯500MD更會在遠距離就猛射刺針飛彈，如果你喜歡留在原地等敵方直昇機自己來吃你的飛彈，最好是改一下這個習慣。而敵方單位也經常擠在一區，從正面進攻可說是必死無疑，所以你必須從各個方向嘗試切入，找出敵方防衛的主軸線，然後避開它來進行偷襲，比較容易成功。通常一個任務都要飛上好幾次才能摸清楚敵方的攻擊軸線及主力所在，所以各位可能得要有耐性些，因為衝得越快通常也等於死得越快。

就效果的精美逼真方面，「超級卡曼契」可說已創下PC模擬遊戲的一個里程碑，「狂濤計劃」則是它的另一個巔峰。不過還是誠摯的希望NOVA LOGIC能夠在後繼的資料片中繼續改良其系統，增加新的任務類型和模擬項目，自行決定掛彈種類以及更大的戰鬥空域，讓「超級卡曼契」能有更多模擬飛行遊戲的要素，而不只是一個老少咸宜的模擬「射擊」遊戲而已。



「狂濤計劃」中共加入了三種新的地形：沙漠、多丘陵的峽灣（多半躲著歐薩二型快艇）和火山地帶。風景的華麗程度已可

細膩逼真的景觀畫面

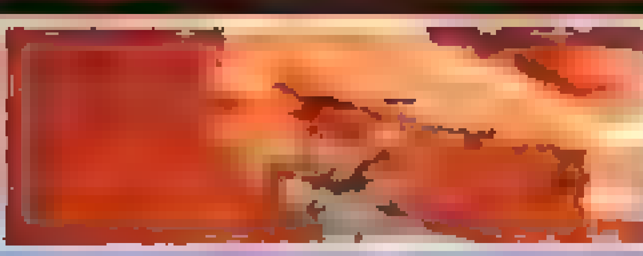
不必再強調，更誇張的是，所有「狂濤計劃」的任務都加入水面倒影的特效，凡舉兩岸、天空的雲彩和敵我雙方空中單位的影像，都會清晰的映在水面上，真可稱之為華麗的極致。

[illegible]

輕巧靈活的500MD

在敵人方面，增加了輕快靈活的休斯 500 MD 輕型直昇機（我國海軍現就是以此機型當作反潛直升機），以及沈默

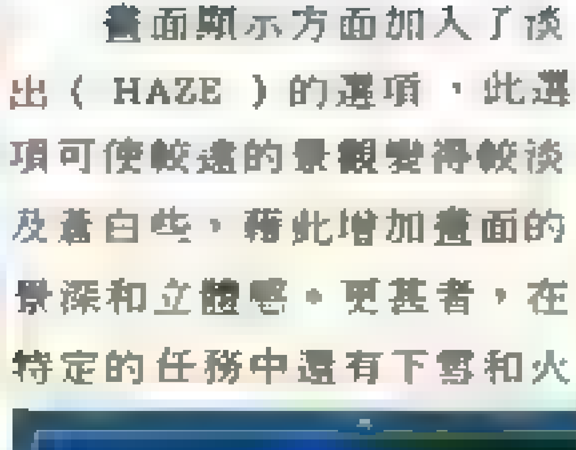
裝甲薄弱的氣墊船



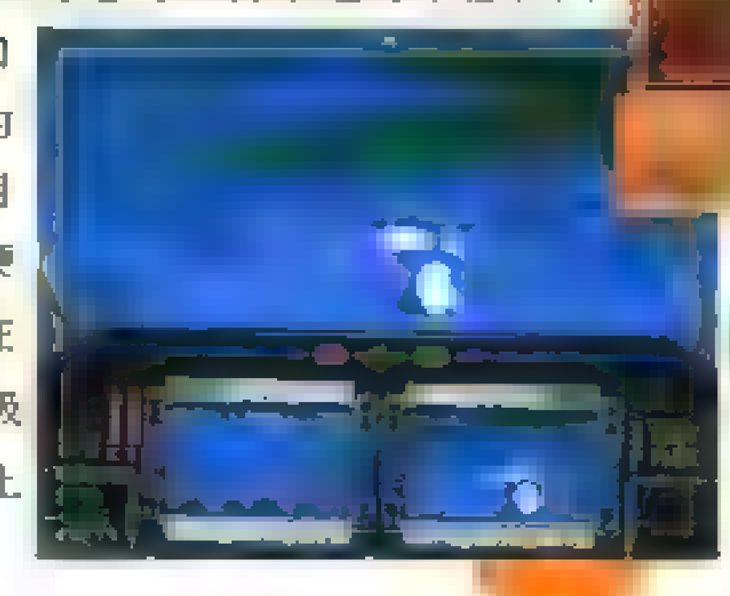
歐薩二型飛彈快艇

的海上殺手歐薩二型（OSA II）飛彈快艇，至於 LEBED 級氣墊式登陸艇則是火力薄弱的目標。

擬真的天候系統



畫面顯示方面加入了淡出（HAZE）的選項，此選項可使較遠的景觀變得較淡及蒼白些，藉此增加畫面的景深和立體感。更甚者，在特定的任務中還有下雪和火山灰飄落的效果，更增加在寒帶和火山地帶作戰的氣氛（當然了，也增加目視敵方目標上的些許不便）。就效果上來說，「狂濤計劃」可說已使「超級卡曼契」的表現層次更上一層樓。



當成功的完成任務 [illegible] 等的完成百分比數據。

新片動向

提供國內出片

元月份

4 日 ●宇宙恩仇錄
（電腦休閒世界）
類型：冒險　售價：500 元

5 日 ●獵鷹出擊　（第三波）
類型：模擬　售價：未定

6 日 ●聖經中文版（軟體世界）
類型：教育　售價：420 元

10日 ●美少女戰記（新藝）
類型：紙上 RPG
售價：499 元

11日 ●銀河總動員
（電腦休閒世界）
類型：動作　售價：340 元

13日 ●銀河飛將軍官學校
（軟體世界）
類型：模擬　售價：未定

18日 ●鐵路 A 計劃-麥金塔版
（電腦休閒世界）
類型：模擬　售價：540 元

20日 ●正宗台灣十六張麻將
（大宇）
類型：博奕　售價:500 元

●中華職棒經理資料片
（軟體世界）
類型：運動　售價：未定

●極道梟雄　（軟體世界）
類型：策略　售價：未定

●F-15 Ⅲ 鷹式戰鬥機
（第三波）
類型：模擬　售價：未定

●鐵路大亨豪華版
（第三波）
類型：策略　售價：未定

25日 ●歌劇魅影　（第三波）
類型：冒險　售價：未定

●阿卡尼亞傳奇
（第三波）
類型：RPG　售價：未定

●原星戰記
（電腦休閒世界）
類型：冒險　售價：460 元

●血腥美式足球
（電腦休閒世界）
類型：運動　售價：300 元

27日 ●救世聖主　（軟體世界）
類型：動作RPG 售價：未定

●高速小霸王（軟體世界）
類型：動作　售價：未定

上旬 ●藍色警力
（電腦休閒世界）
類型：動作　售價：540 元

●蓮花跑車大競技
（電腦休閒世界）
類型：模擬　售價：400 元

中旬 ●絕地大反攻CD版（松崗）
類型：模擬射擊
售價：1200 元

●吸血鬼　（松崗）
類型：動作射擊
售價：未定

下旬 ●星艦迷航記 2-審判儀式
（松崗）
類型：模擬冒險
售價：未定

未定 ●封神榜　（大新）
類型：動作　售價：590 元

●卡耐基的人生指南（光譜）
類型：策略　售價：未定

●十面埋伏　（精訊）
類型：戰略模擬
售價：450 元

[illegible]　（精訊）
類型：RPG　售價：460 元

●毀滅戰士　（精訊）
類型：動作射擊
售價：540 元

●帝國的野望（精訊）
類型：戰略　售價：420 元

●恐龍世紀　（精訊）
類型：戰略　售價：未定

●花非花　（弘龍）
類型：智育　售價：320 元

●冥界幻姬　（天堂鳥）
類型：RPG　售價：未定

●凱蘭迪亞傳奇 II（第三波）
類型：冒險　售價：未定

二月份

3 日 ●倚天屠龍記（軟體世界）
類型：RPG　售價：未定

6 日 ●麒麟傳說　（龍緣）
類型：RPG　售價：未定

7 日 ●奇妙大百科 II（軟體世界）
類型：智育　售價：未定

21日 ●魔眼封印　（軟體世界）
類型：RPG　售價：未定

22日 ●HOMEY D.CLOWN
（軟體世界）
類型：動作　售價：未定

下旬 ●海狼殺手 CD 版（松崗）
類型：模擬　售價：未定

未定 ●幻影魔界　（天堂鳥）
類型：冒險　售價：未定

●異形戰記　（中浩）
類型：射擊　售價：未定

●電腦爭霸戰中文版
（台灣晶技）
類型：動作　售價：未定

●鋤大 D　（宏申）
類型：益智　售價：未定

三月份

25日 ●大兵日記　（新藝）
類型：模擬　售價：未定

未定 [illegible]　（天堂鳥）
類型：戰略　售價：未定

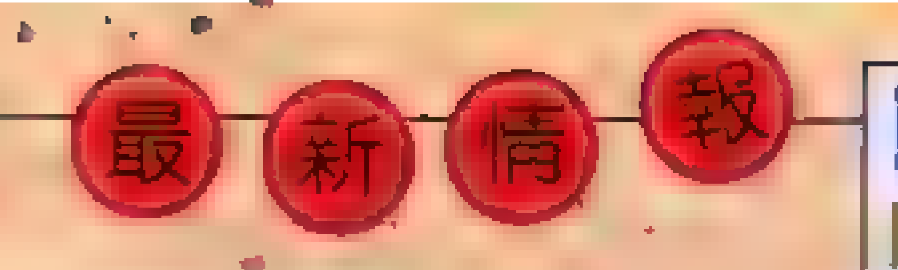
四月份

●終極戰將　（新藝）
類型：動作　售價：未定

春天

●妖魔道　（大宇）
類型：RPG　售價：未定

◎以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢



軟體世界雜誌 1994・元月號

SCHEDULE

1	SAT	元旦
2	SUN	
3	MON	
4	TUE	●宇宙恩仇錄
5	WED	●獵鷹出擊
6	THU	●聖經中文版
7	FRI	
8	SAT	●軟體世界雜誌出刊
9	SUN	
10	MON	●美少女戰記
11	TUE	●銀河總動員
12	WED	
13	THU	●銀河飛將軍官學校
14	FRI	
15	SAT	
16	SUN	
17	MON	
18	TUE	●鐵路A計劃-黃金增版
19	WED	
20	THU	●王家台灣十六張麻將 ●中華職棒經理資料片 ●極道梟雄 ●F-15加強式戰鬥機 ●鐵路大亨豪華版
21	FRI	
22	SAT	
23	SUN	自由日
24	MON	
25	TUE	●歌劇魅影 ●阿卡尼亞傳奇 ●原皇戰記 ●血腥美式足球
26	WED	
27	THU	●救世聖主 ●高達小霸王
28	FRI	
29	SAT	
30	SUN	
31	MON	

預定

上旬：●藍色警力 ●蓮花跑車大競技

中旬：●絕地大反攻CD版 ●吸血鬼 ●星艦迷航記2－審判儀式

未定

●封神榜 ●毀滅戰士 ●十面埋伏 ●叢林戰爭 ●恐龍世紀 ●帝國的野望 ●花非花 ●冥界幻姬 ●卡耐基的人生指南 ●凱蘭迪亞傳奇II

●軒轅劍II 《大宇》
類型：RPG 售價：未定

●蒼穹末世紀 《大宇》
類型：戰略 售價：未定

●魔龍記事 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

●齊天大聖 《台軟》
類型：RPG 售價：未定

●魔武王 《佳帝安》
類型：策略 售價：未定

●名戰三國篇 《佳帝安》
類型：未定 售價：未定

●鹿鼎記 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

●創世紀7銀色種子 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

●黑暗太陽之破碎大地 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

●レジオナルパワ2 《琪珊》
類型：策略 售價：未定

●SUPER大戰略VI 《琪珊》
類型：策略 售價：未定

●龍騎士III中英文版 《微波》
類型：RPG 售價：未定

●默示錄 《微波》
類型：RPG 售價：未定

●眼鏡蛇任務中文版 《微波》
類型：RPG 售價：未定

●勇者鬥惡龍III 《精訊》
類型：RPG 售價：未定

●帝國的野望 《精訊》
類型：戰略 售價：未定

●魔島戰記 《漢堂》
類型：戰略 售價：未定

遊戲配備代號

SV SVGA
V VGA
E EGA
M MCGA
A Adlib
S Sound Blaster Pro
M MT-32
G General MIDI

音效：A/S
顯示：V
類型：動作冒險
售價：360 元

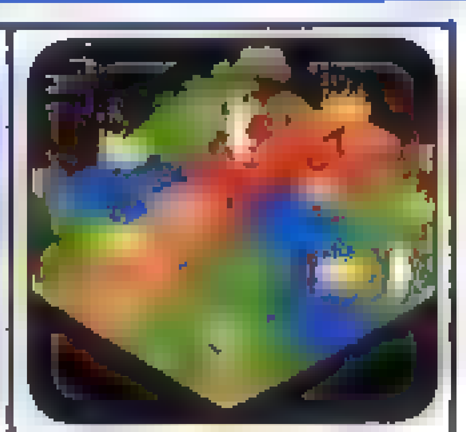
《軟體世界》

音效：A/S/M/G
顯示：V
類型：模擬射擊
售價：290 元

《松崗》

音效：A/S
顯示：V
類型：動作策略
售價：560 元

《微波軟體》



記憶體：1MB
音效：A/S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：480 元

《[illegible]世界》

音效：A/S
顯示：V
類型：模擬
售價：460 元

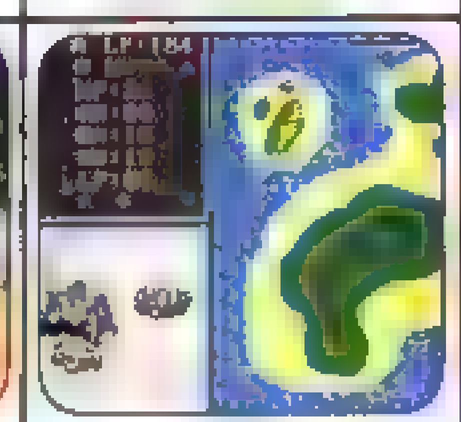
《電腦休閒世界》

記憶體：2MB
音效：A/S/M
顯示：V
類型：運動
售價：420 元

《軟體世界》

音效：A/S
顯示：M/V
類型：冒險
售價：540 元

《電腦休閒世界》



音效：A/S
顯示：V
類型：戰略
售價：460 元

《伴希安》

記憶體：4MB
音效：A/S/M
顯示：V/SV
類型：策略
售價：520 元

《第三波》

白浪忍者
SURF NINJAS

1 在遊戲中玩者需解決將追殺的忍者，和找尋一些有用的物品給需要的居民，如此才能獲得新的情報和進入新的場景。劇情改編自電影情節，再加上細膩的畫風，為結合冒險解謎的動作遊戲。

秘密武器
B WING

2 X 戰機的任務資料片，共新增了二十個太空任務和六個歷史任務，且反抗軍還發展出一種新式的戰機 --B 戰機，其擁有更強的護盾和火力，相信玩者在執行任務時會更加的無往不利。

機甲之夢中英雙語版
METAL & LACE

3 此遊戲是從日本 PC-9801 上的動作遊戲改版而來，在遊戲中玩者還可以格鬥勝利所得的賞金購買更強力的裝甲和特殊裝備，來提高格鬥的獲勝機率，為一擁有策略要素的動作遊戲。

武狀元黃飛鴻

4 在遊戲中玩者將扮演一代武學宗師－黃飛鴻，施展各種如佛山無影腳、五郎八卦棍等成名絕技，而多重高度顯示系統和真實的天氣景象都將帶給玩者另一番不同的感受，為一各方面都很接近真實的 RPG 遊戲。

[illegible]
AV-8B HARRIER ASSAULT

5 在遊戲中你將可以駕駛目前世界上最先進的獵鷹式垂直起降戰機執行各種任務，此種戰機可像直昇機一般，停滯空中和倒退飛行。遊戲具有真實的日夜天氣景觀變化、各種新式的武器裝備，玩者除了可扮演駕駛員外亦可扮演戰役指揮官哦！

勁爆美式足球
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL

6 遊戲具有友誼賽、聯盟賽兩種比賽模式，球隊間亦可交換球員，每回合結束後還可立即重播觀賞一番，且還有戰術編輯功能，再加上球員細膩的動作表現，讓玩者彷彿就身歷其境了，可說是個每一方面皆很逼真的運動類遊戲。

魔影彗星
SHADOW OF THE COMET

7 在遊戲中你將扮演一位年輕的天文學家，深入一個怪異的小鎮進行調查，並解開一些離奇的謎題……。遊戲劇情改編自國外著名小說，引人入勝的劇情，眾多的遊戲場景、震撼人心的音效，且可選擇中、英、法、德、義、西等六種語言版本，為一風格特殊的冒險遊戲。

魔獸大戰略

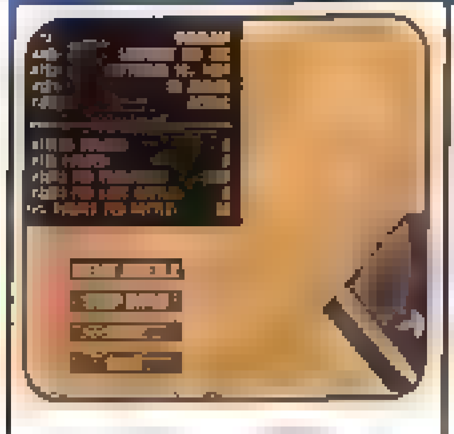
8 在一個由四種種族分據的年代裡，由於妖精王被殺，原本均衡的勢力立即改變，再加上邪鬼王的影響，使得魔王得以破封印復活，戰火再度展開。玩者可自行選擇各有特色的領主，且具有多種戰鬥模式，為一具有眾多角色的戰略遊戲。

大海盜黃金版
Pirates--Gold

9 為一將重新製作的老遊戲，但遊戲在畫面和音效方面做了很大的改進。遊戲共有四個難度不同的進程和特殊任務可供選擇，玩者扮演的是縱橫在加勒比海一帶的海盜，最終目的就是在不斷的征戰中獲得崇高的社會地位和最多的財富。

大海戰-戰場編輯資料片
SCENARIO BUILDER

10 此資料提供了玩家自行設計戰役的功能，除了可以設計新劇情外，還可更改大海戰主程式或是「美中艦隊資料片」裡的劇情，另外還新增了「艦長戰役」功能，可讓玩

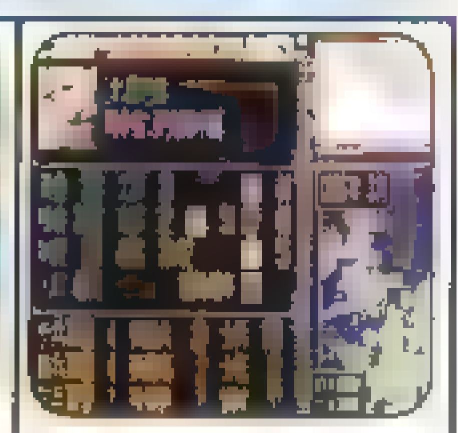


音效：A/S/M
顯示：V
類型：模擬
售價：360 元
《軟體世界》

音效：A/S/M
顯示：V
類型：[illegible]
售價：300 元
《軟體世界》

音效：A/S/M
顯示：V
類型：戰略
售價：360 元
《軟體世界》

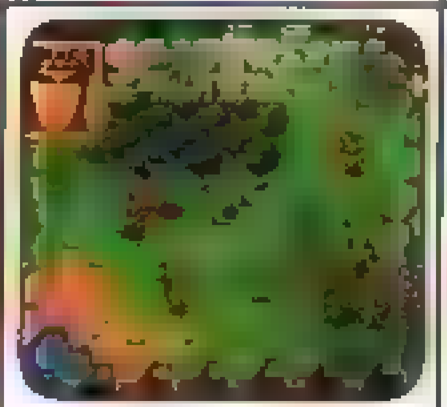
音效：A/S/M
顯示：E/V
類型：動作益智
售價：260 元
《電腦休閒世界》



音效：A/S
顯示：M/V
類型：歷史模擬
售價：980 元
《第一波》

音效：A/S
顯示：V
類型：益智
售價：340 元
《第三波》

音效：A/S
顯示：M/V
類型：戰略
售價：420 元
《軟體世界》



音效：A/S
顯示：V
類型：戰略
售價：450 元
《大宇》

音效：A/S/M
顯示：V
類型：模擬
售價：340 元
《電腦休閒世界》

音效：A/S/M
顯示：E/V
類型：角色扮演
售價：340 元
《電腦休閒世界》

者扮演[illegible]一名[illegible]驅逐艦艦長，隨著你的戰績晉升，故[illegible]逐艦隊司令的地位。

大海戰-美軍艦隊資料片

AMERICA IN THE ATLANTIC

11 此資料片提供了十場美國海軍的戰鬥劇情[illegible]場新增戰役，且修正了大海戰主程式的一些 Bug。玩者將可充份體會[illegible]美軍戰艦的作戰威力。

光電神兵

LASER SQUAD

12 在遊戲中玩家必須率領著一組小隊擬定合適的戰術，並有效的運用每個隊員的特色來完成任務，共有五項內容迥異的任務待你去執行。圖像式的操作介面，逼真的聲光效果，為一著重於戰術技巧的戰略遊戲。

智商殺手

SUPAPLEX

13 在遊戲中你將深入電腦的內部且收集足夠的[illegible]才能通過了一個關卡。遊戲類型和風靡[illegible]時的小精靈很類似，不過此遊戲[illegible]變化性，且具有 110 關，可充份考驗出玩者的反應力。

拿破崙中文版

14 遊戲根據拿破崙的生[illegible]分為四個劇情，身為拿破崙的你將以征服全歐洲為最終目標。[illegible]的運用外交政策，維持內政的[illegible]工作[illegible]適時的獎勵將士，[illegible]門。[illegible]努力了。

四川省 III—天府之國

15 遊戲規則和[illegible]代相[illegible]，不過增加了對角[illegible]的新規定，而魔法雖改成可無限次使用但卻會扣掉所剩的限定時間，且還有 12 種的鬼牌效應，和兩種增加時間秒數的小遊戲。為[illegible]考驗玩者[illegible]

魄力，[illegible]遊戲。

大明英雄傳-龍爭天下

16 此遊戲的時代背景[illegible]紛爭[illegible]三國演義後又[illegible]為題材的戰略遊戲。

魔法世紀

17 大宇繼天使帝國後又[illegible]戰略遊戲[illegible]有 15 名[illegible]、技藝各[illegible][illegible]在[illegible]了。

F1 熱血賽車

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

18 遊戲中具有單場比賽[illegible]世界巡迴賽，指導[illegible]且可針對不同的狀況替你的賽車選擇如：[illegible]輪胎，擾流版，[illegible]個國家的[illegible]賽場地，可充份的考驗[illegible]你的賽車技術。

太空聖戰士

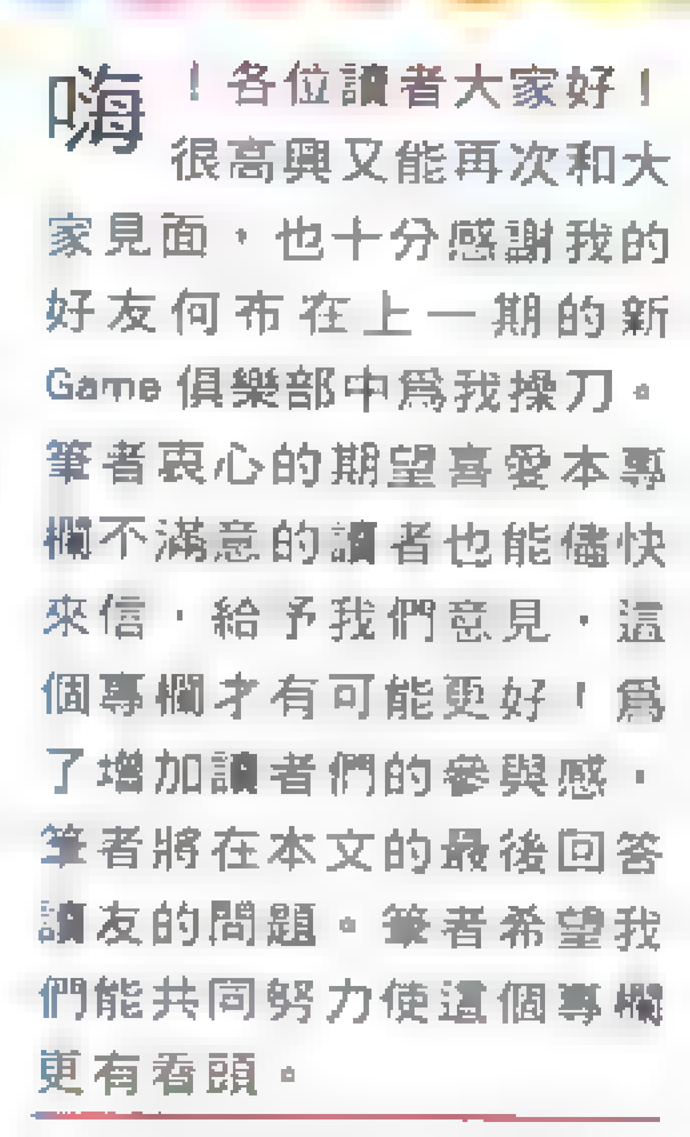
SPACE CRUSADE

19 在遊戲中玩者是扮演[illegible]名隊長，共可帶領[illegible]隊員進行任務，且可[illegible]為他們裝備各種武器。遊戲[illegible]有 12 [illegible]畫面有高空俯視和四十五度斜角的 3D 視野可供玩者自由切換。

新GAME俱樂部

駐美作者：TODAY

提供您國外遊戲最新情報



嗨！各位讀者大家好！很高興又能再次和大家見面，也十分感謝我的好友何布在上一期的新Game俱樂部中爲我操刀。筆者衷心的期望喜愛本專欄不滿意的讀者也能儘快來信，給予我們意見，這個專欄才有可能更好！爲了增加讀者們的參與感，筆者將在本文的最後回答讀友的問題。筆者希望我們能共同努力使這個專欄更有看頭。

現在就讓我們一起進入正題吧！首先，先向大家報告一些大家關心的創世紀Ⅷ的消息。創世紀系列一直是ORIGIN公司的主力，也是許多角色扮演遊戲的始祖。目前雖然創世紀Ⅷ——異教徒（PAGAN）也快進入出版的階段，但筆者手上也只有一些書面資料及從網路上聽到的一些謠言。不過，我將把我知道的部份向大家報告。

第一個好消息是創世紀Ⅷ異教徒將不再受限於Voodoo記憶體管理程式的限制，而能和市面上一些常用的記憶體管理程式相容。所以，玩家不必爲了玩Game而犧牲其他的程式，或是常常得爲了某些遊戲而弄一些特殊的開機片。套句美國人常說的話：「Way to Go！」希望他們能繼續保持下去。

創世紀Ⅷ——異教徒

至於故事的內容方面，也和以往有所不同了，因爲……

嘻嘻！你不再是在Britannia那塊大陸上了！因爲那個邪惡的Guardian將把你傳送到一個全新的世界，但也是一個完全受它統治，完全屬於它的勢力範圍的邪惡大地。目前你面臨的將是一個全新的領域及強而有力的敵人。値得一提的是，你必須完全靠你自己！因爲沒有同伴可幫助你了！雖然在創世紀Ⅷ中仍使用上一代中斜向45度的視角，但也許這也是少數幾件相同的事之一！根據筆者手上的資料顯示：這一個Game將有著驚人的流暢度及逼真的動畫。因爲每一個角色的動作均由400幅單元畫面所組成，而故事的主角——聖者（Avatar）則更多達1200幅。所以ORIGIN 宣稱在創世紀Ⅷ中在畫質及動畫的品質將比過去任何一代的創世紀好上許多！另外，雖然他們也宣稱你將進入更新更接近自然的視野，但目前仍無法確認此事。

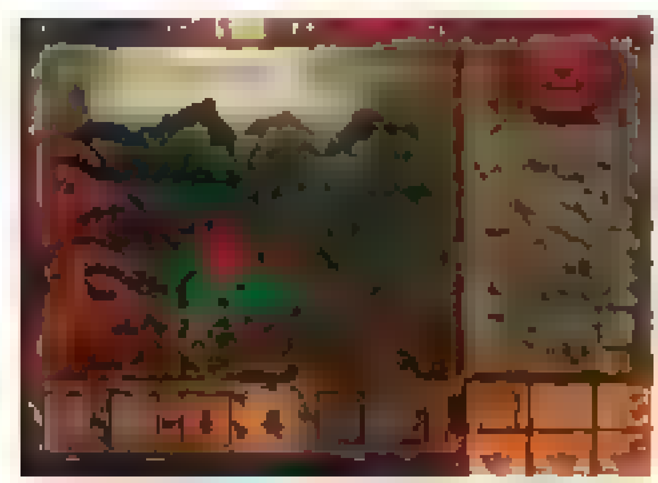
另外還有一件有趣而値得一提的事，就是在創世紀Ⅷ的宣傳文件中，ORIGIN竟然首先帶頭自願將創世紀Ⅷ分級爲MP-13（For Mature Plays——大意大概是說本遊戲僅供13歲以上成熟玩家使用吧！）。因爲美國許多國會議員有鑑於許多市面上的電子遊戲充滿了過多的暴力或兒童不宜的畫面或內容，目前正努力草擬一些對電子遊戲分級的法案。這一法案若眞的通過之後，勢必對這些遊戲公司未來設計遊戲的方向有所影響。而在目前法案尚在草擬階段的時候ORIGIN就有所動作，筆者認爲有傳用於大於實質效力。因爲ORIGIN公司雖然在設計的技術上十分先進，但內容大多以怪力亂神及打殺報仇爲主；這些法案若眞的通過了，ORIGIN 至少也會在「優先觀察」名單之列。也希望各大公司在製作遊戲前也都能多選一些有趣而健康的主題。

現在再向各位報告一下其他新Game的動態。對新Game十分注意的讀者應該都知道：美國發行Game的公司有兩個大的檔期：一個是漫長的暑假

（大概是打完了工後都有許多閒錢可以買 Game 吧！）；另一個則是從 11 月底感恩節到聖誕節以至於新年這一個期間（因爲聖誕老公公，或說是可憐的父母吧！總會給大家一些禮物嘛！）。所以許多鉅作也就紛紛出籠了。當然許多工作遠比本來想像中難，所以並不是每

個諾言都能實現的。像筆者在前幾期的新 Game 俱樂部中也預報了許多的新 Game 消息。雖然好幾個月過去了，但還有許多 Game 還沒有消息。現在筆者就爲你們報告一下市場現況：

讓筆者期待很久的救世聖主（Shadow Caster）終於由 ORIGIN 公司在11月份上市了。筆者十分看重此 Game 的原因是因爲雖說救世聖主由 ORIGIN 公司發行，但卻是由四家公司的精英份子所製作。其中 Raven 公司的功力著重在架構細緻而恐怖的畫面，其代表作是 Black Crypt。而另一個參與的公司則是以寫 Shareware 的 G



救世聖主

ames 起家的 Id Software 公司，這個公司以 3D 立體的第一人稱視角的動態設計而聞名。目前較有名的作品有一直盤據著 Prodigy 遊戲排行榜榜首的 3D 德軍總部以及新作 DOOM（筆者手邊剛好有些資料，等一下將爲各位報告細節）。而另外兩家也參與設計的公司則是 ORIGIN 以及 Electronic Art！當然在目前 EA 及 ORIGIN 存在的主僕關係之下，ORIGIN 負責把它們專長的角色扮演遊戲及魔法和音效加入救世聖主，而 EA 則負責整個故事的發展。

這個 Game 在看第一眼的時候覺得很像創世紀系列之類的 Game，但卻是類似 SSI 所專長的龍與地下城系列的遊戲。玩家扮演的是一個從另一個時空中過來僅存的名叫 Kirt 的 Shapeshifter（直翻的話，應該叫變形人；但在 Star Trak 第三代 Deep Space Nice 中也有一個叫 Odo 的 Shapeshifter。讀者若看過這個影集的話，就應該很了解了！），所以玩者的角色就可以從人形變成六種不同的生物。當然啦！不同的型態也就有著不同的特長及弱點。所以聰明的你也要好好利用不同的專長。另外，自動繪圖功能當然也是少不了的啦！所以方向感不太好的玩家也可以輕易上手。筆者雖然很喜歡這個 Game，但總不免想抱怨的是：這些地下城的 Game 爲了要有地下城的感覺都設計得暗暗的，色彩的運用不夠豐富！

既然提到了 Id Software 公司，筆者決定稍微介紹一下它們剛出的新作——DOOM。其實 DOOM 和 3D 德軍總部十分類似，都是以十分流暢的 3D 畫面取勝的。有趣的是一般的 Game 在提昇解析度時常弄得畫面不太流暢，但這個公司卻因爲畫面轉換太流暢了，當玩者走得太快或常要轉彎的時候，常有玩家抱怨轉得頭好昏！但因此 Game 是 Shareware，本來又不必花錢，所以雖然嘴上抱怨，但仍然是玩得不亦樂乎！遊戲故事大致的內容是：你擔任一個充滿怪物的科學研究設施的士兵，而你的任務當然是要掃除這些怪物。除了故事不太相同外，DOOM 和 3D 德軍總部有

Doom 驚人的遊戲畫面

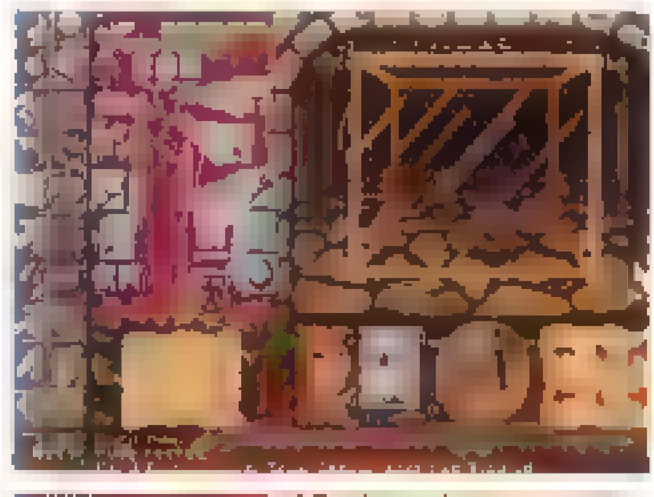
新GAME俱樂部

操作上也都是大同小異的。

接下來爲各位介紹一下SSI（Strategic Simulations Inc.）的動態。雖然在一片經濟不景氣的大環境下SSI解僱了許多員工，但程式設計師都還在，所以公司還沒倒掉。前一陣子出的黑暗太陽之破碎大地（Dark Sun）在軟體世界雜誌中已經介紹過了，所以不再多說了。其他的Game像是Stronghold及

Fantasy Empires

Cyber Empires的後續之作Fantasy Empires也都値得一試。有趣的是其中竟然有一個地下城大師（Dungeon master）在你玩的時候會對你的表現而有所



迷宮闖蕩遊戲——Dungeon Hack

評語！不過目前鎮上的熱門話題是一個叫Dungeon Hacks的Game，它特殊的地方在於它除了磁片外還附上一卷錄影帶。且是極少數會在電視上做廣告的電腦遊戲。據說錄影帶中會告知你所有你應該知道的故事背景，而筆者看到電視上的廣告片段覺得十分逼真，可惜無法把畫面抓下來和大家分享。而你的任務就是要接續在錄影帶中未完成的部份。

另外，最近十分活躍的公司要算是SIERRA ONLINE了。但是要呈現給讀者的還有很多，若要包含進來，恐怕長度會太長了！所以只好留待下期再談了！

讀者來函

新GAME俱樂部這個專欄真的很不錯，讓我對軟體世界又燃起了一線希望，可惜圖片不夠多，看起來不過癮，大概又是經費不夠吧？又聽說可以利用這個專欄和國外廠商溝通，這個更帥，眞的可以經由這個專欄和國外廠商溝通嗎？另外，既然TODAY大爺在USA，能不能經由地利之便，說明一下目前國內代理國外遊戲版權的分配情況（當然不能只有智冠代理的啦！），如ACTIVISION在台是誰代理（因爲MechWarrior Ⅱ要出了），EA的全部產品由軟體世界代理呢？還是……，Bethesda Softworks的代理權（在台）又是那家代理呢？（又是因爲The Terminator The Rampage）問原廠比較正確，不是嗎？還有銀河飛將Ⅲ（WING COMMANDER Ⅲ）有沒有消息，回答一下吧？最後，希望這個專欄能爲軟體世界帶來新活力，永垂不朽。（我又忘了！還有個問題，那就是SVGA Air Warrior會在台出嗎？TODAY大哥你中文名字叫什麼？）

歐泰辰

現在筆者想花一些時間來回答讀者的問題。台北縣一位姓歐的讀者來信問了許多問題，但許多問題都超過了筆者的職權範圍，所以無法仔細回答。其中最主要的問題是國外的這麼許多遊戲軟體分別被台灣哪些公司所代理？對於這個問題筆者很本無法回答（也許主編或其他同仁可以代爲回答）因爲筆者身在國外，對於國內公司代理的決策過程並不了解。事實上，筆者也十分想知道這裡面「黑箱」作業的情況。尤其最糗的是以前筆者玩到一些好玩的Game想寫文章和大家分享，卻不知道是否那個Game會被國內公司代理，所以遲遲不敢動筆。等到發現有公司願意代理的時候，大多過了一年半載的，就算想寫一些東西，但是磁片都不知道跑到那裡去了！不過根據筆者的觀察發現軟體世界會代理大部份比較有名的美國公司的大多數的Game，其中越

是有名的系列代理的速度愈快。像創世紀VII出版後不到2個月，台灣也發行了。但其他較小的Games或是有中文化價值的Games延誤的時間就比較難說了。有時候過了一、兩年才悄悄的發行，廣告做得少，一般人也不太注意。

另外，主編及讀者也反映在新Game俱樂部中的圖片不夠多。筆者也十分希望能多弄些圖片以滿足讀者，但目前至少有兩個困難的因素。第一點是筆者的新Game俱樂部想呈現給讀者的是最新的資訊，而且常常是Game尚未發行，只要有些風吹草動，筆者就希望能向大家報告。那麼遊戲尚未發行，又一定要寫一些東西的話，圖片從何而來？當然是從公司或其他特殊管道取得DEMO片或是僅供內部使用的測試片。比較有名的大Games想找這兩樣東西的話，雖然很難，但還多多少少有機會；其他小Games可就難如上青天了，因爲很可能根本沒有DEMO版或測試片！不過筆者剛拿到一張CD ROM，上面有超過400MB的DEMO，到時候下一期新Game俱樂部上應有許多SIERRA遊戲的圖片才對！第二個問題是即使筆者好不容易拿到了DEMO，但卻無法抓圖。因爲台灣市面上有的Video Card的種類比起美國少了許多，所以每次編輯部同仁好心供應的抓圖程式到了筆者這裡常常不能抓圖！功敗垂成！

讀者接下來又想知道TODAY的中文名字。關於這個問題的答案嘛…就在軟體世界雜誌的某處。若是你依然找不到的話，那麼我們可以來辦一個有獎徵答吧！（不過，不知道我的中文名字值什麼獎品啊？哈哈！）反正我是不會直接告訴你就是了！

正如我剛剛提到的，我將在下一期的專欄中介紹許多SIERRA及其子公司的Games，而且這一次有許多圖，絕對不讓你們失望的。另外，忍不住要偷偷透露一下：警察故事第4集（Police Quest IV）已經出版了，下次會詳細而深入的報導，大家千萬別錯過！我們下次見！

Sierra子公司製作的 Lost in Time

經典續集——警察故事IV

創世紀VIII

PAGAN Ultima VIII

嗯！相信各位讀者都早已知曉創世紀VII——巨蛇之島的結局了吧？（什麼！玩不下去？趕緊買攻略本參詳一下吧！）大家一定很好奇聖者（Avatar）會被那雙巨靈之手（Guardian's hand）捉到什麼鬼地方去？答案即將揭曉，由Lord British執導的最新巨「片」（磁片是也）

創世紀VIII正加緊製作中，如眾所週知，每一代創世紀都比前一代有重大的設計技巧突破，那麼這一次的作品有怎樣的變革呢？首先在戰鬥上和創世紀VII有完全不同的設計，不再是近乎全自動的戰鬥過程，而是能由玩者操控所有的戰鬥動作（好比「快打旋風」？），一切戰鬥皆將在真實時間（real time）進行，在視覺上是相當逼真的。

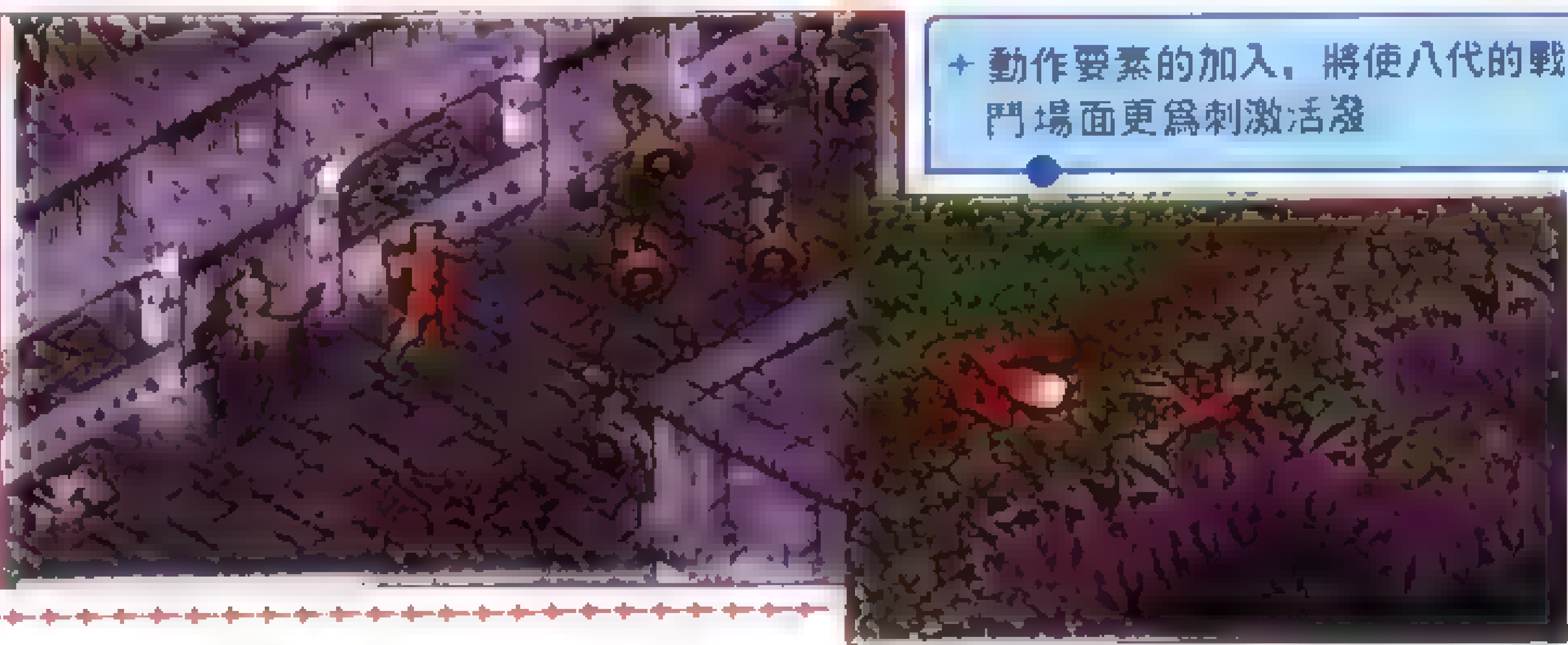
在創世紀VII中令人激賞的特色如具個性的人物、真實的世界觀在創世紀VIII中一樣有，但上場人物會少了些，如此我們工作小組才得以針對各個人物做更細膩、真實地刻劃，正如你們在VII代的開場動畫（demo）中看到的人物（Lord British及Guard）一般，每一個人物甚至怪獸皆以真人演出，技藝予以塑造，加上四聲道的音響效果，整體的效果是你難以置信的。

還想知道更多嗎？像是電影般的動畫情節（如銀河飛將Wing Commanders）、額外的語音片等。最令人驚喜的是你所畏懼（或痛恨）的VooDoo記憶體管理系統已成為歷史陳跡了！新一代的創世紀對主記憶體（640K以內）的要求

▼聖者仍難逃Guardian的魔掌？！

✦聖者將遭遇更多怪物的挑戰！

不會很多，而且能和你的擴充記憶體管理系統（如EMM386、QEMM 386MAX……等）搭配得很好。另外一個好消息是它的體積膨脹不多（共30 Mega Bytes左右），對硬碟不會造成太大負擔，然而還是建議您用一般常見的disk-caching程式加速資料讀寫時間……。當然，



✦創世紀Ⅷ細膩的圖形、人物造型皆[illegible]例

✦動作要素的加入，將使八代的戰鬥場面更爲刺激活潑

Origin的慣例是充分利用最新科技設備，如果您的機器上有Local Bus Video Card（視訊卡）、General MIDI音源器，Ultima Ⅷ會發揮它們應有的功能，此外您最少要有「4 Mega」記憶體才能執行Ultima Ⅷ。不過這回您不用擔心386PC跑Ultima Ⅷ會如老牛拖車了。（這正印證了蔣公「以空間換取時間」的名言吧！）

創世紀設計小組在首次開會即有一共識，提升遊戲速度，相信也是大多數玩家的心聲。時至今日，我們認爲Ultima Ⅷ和前代相比要來得快速、平順多了，當然，真正的裁決仍要以消費大眾的意見爲依歸；我們有信心這些努力會被注意、認同的。

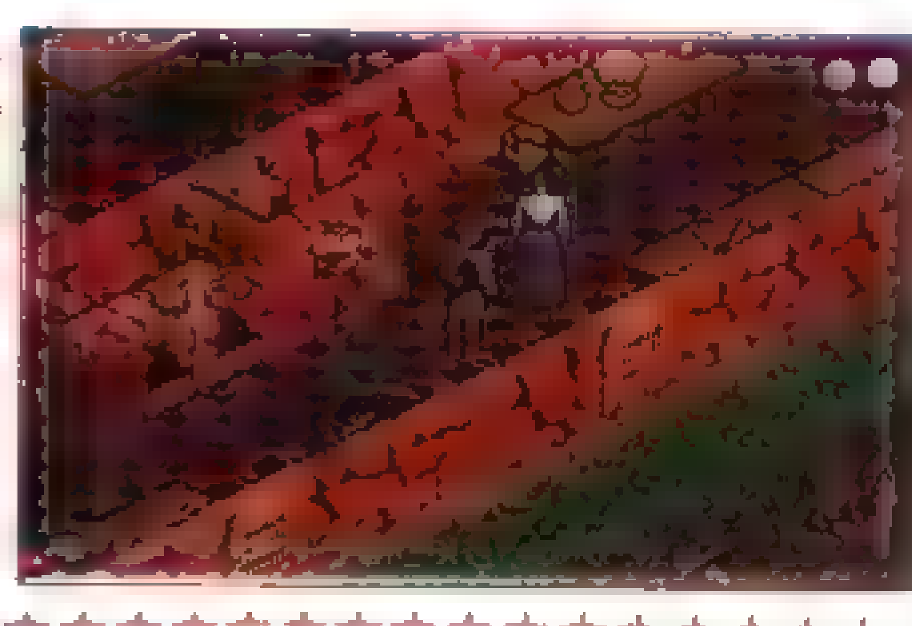
創世紀製作群的第一個重點是「變化性」（Variety），我們要使聖者（Avatar）能做更多事、更多樣的動作，而且是前所未有的。各位我們成功地做到了！聖者不僅能行走、攻擊，還能選擇第二種攻擊模式，向前或向後跳躍，跑步以及攀爬！爲了表現這些細微的動作，我們取消了團隊（Party）冒險，但我們相信多樣的動作要比不時餵隊友吃東西有意思多了。（編者註：要親自餵隊友是創世紀Ⅶ中的不良設計，以此抹殺隊友在RPG的重要性是不對的）從人物的動作構想激發我們引進物理律於Ultima世界的設計，想像丟一本書的拋物線軌跡；彈珠自高處落下並滾走！

第二個理念是在於轉變玩者對遊戲的觀點與感覺，這可以在兩方面來說，首先是降低俯視的角度（譯註：和國內破壞神傳說的視角相近，但除全螢幕如此可見到更多的地表）。我們也希望隨之而來的是對地面各項物體生物需做更清晰地描繪，好比前面提到的更生活化的「真人動作」技術，各種生物不僅移動而均有其各自獨特的動畫分格（animation frames），不同的人物走路、吃飯或作戰都有其自己一套行爲模式，你可以明顯地感到其中的差別。

這個最新的創世紀Ⅷ確實是個真實的世界環境，當聖者停下來讀本書或搜尋箱子，時

酒吧女主人將告訴你許多動人的故事

聖者翻箱倒櫃時，時間也隨之流逝，



間仍持續行進著（正如俗語說：Time waits for nobody！）這使得遊戲本身更趨近真實生活，也使得玩家在和NPC交談或奮戰時不大會有又回到現實世界的感覺。

所有這些改變都意味著可觀的工作量，儘管我們大多數都是製作Ultimas的老手；無論如何，我們以將Ultima VIII已符合我們當初的理念——使它比以往的Ultimas有著更高的品質，我們儘快地進行各項工作進度，也須確認所有的努力都是值得的，畢竟沒有人希望他的名字被列在一個爛遊戲的工作名單上。

我們也並沒有改變所有前代的設定，例如巨蛇之島中改良的紙娃娃（Paper Doll）系統依然在Ultima VIII中存在，創世紀世界中依然居住著不少人物，有著具深度的人格及對話；此外Ultima VII以來方便的滑鼠介面也被繼續使用。

經過上述的系統考量之後，我們才開始整個劇情大綱的設計，事實上有很多構想甚至早在Ultima VII之前就產生了；我們已創造了一個十惡不赦的魔王——Guardian，我們不想看到他輕易地失敗，至少要讓他「發光」一會兒，我們想要探索出Guardian在不同次元展現的性格，他的神力及動機從何而來？很明顯地，玩家終會和他正面對決的，只是即使如聖者這般英勇，要在Guardian的地盤擊敗這個近乎全能的魔王，也決非易事！當然，我不會透露太多細節，但以下的敘述大體表現我們考量的方向。

Ultima VIII延續巨蛇之島的劇情，Guardian巨大的魔掌將聖者「丟牢」，Guardian如何處理這根「眼中釘」呢？他將聖者放在Pagan———一個被Guardian佔據已久的世界，他認為聖者在這裏會有些利用價值（不然，戲就演不下去了……）。被囚禁在異次元世界的聖者必須學會適應這全然陌生的環境，然後找到一條離開Pagan、回Britannia的途徑或和Guardian展開正面衝突，不用說，在Pagan所會遇到的敵人數量是相當龐大的。

對於那些想在揭開一項項陰謀之餘喘口氣的玩家，我們也提供整個嶄新的世界任您探索，一如以往的Ultima系列，在Pagan依舊有不少居民，每位都有各自的作息、活動及許多故事要告訴你；喜歡聽荒誕不經的故事嗎？請造訪Shattered Skull上的酒吧老闆；或者您比較喜歡簡短扼要的談話？試著和御用管家聊聊吧！Ultima VIII還有不勝枚舉的可用物品，聖者可以開門、點燭、啟動機關門及製造許多魔法效果；如果你要的是令人神經緊張的怪獸，你就找對地方了，在Pagan世界，每個怪獸都有生動的3D造型，不只如此，其他生物也是利用此種新科技製造出來，Pagan是許多不尋常野獸的故鄉，有的頭會漂浮、有的觸角具致命「吸引力」，甚至還有生物具變形的力量，即使是一個平凡、衰老的巨魔（troll）在Ultima VIII世界中都很有看頭！

藉由Ultima VIII——Pagan，Origin再一次創造了一個令人興奮的探險世界，這一次是「某人」強把你留在這裏，不過，當你感受到增強的圖形畫面，震撼視神經的戰鬥，以及更緊湊的故事鋪陳，你很可能不想離開了！Ultima VIII將會吸引各類的電腦遊戲玩家，無論是冒險、角色扮演及動作遊戲的玩家到Pagan——探究竟！

稿/Andren P. Morrs

譯者／徐國振

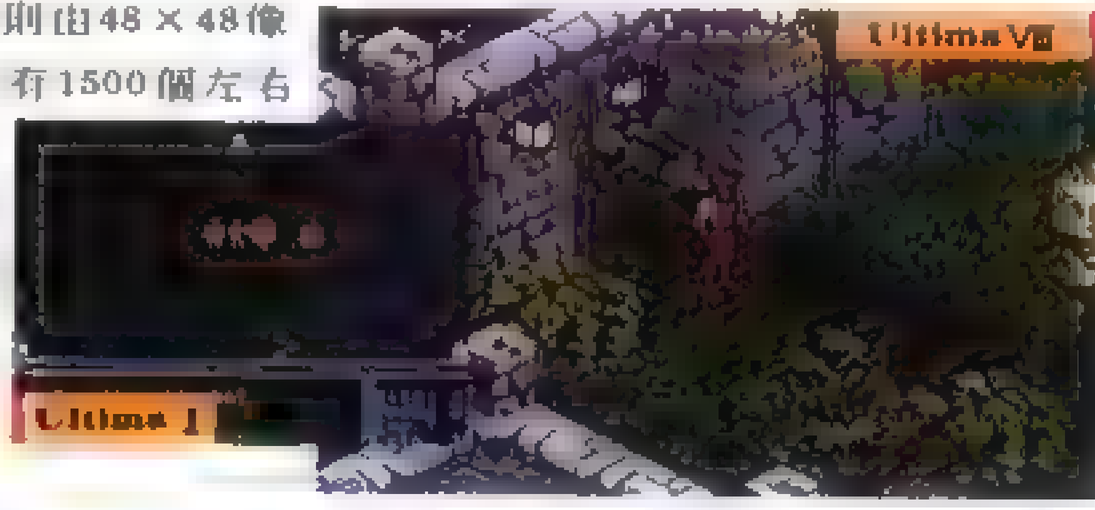
以下這篇短文是Lord British接受雜誌訪問的實錄，主題是談Ultima系列在藝術、科技上的進步，也道出製作一個好遊戲背後所需的努力和財力。

Lord British 談藝術的境界

Lord British 小檔案

Lord British 本名 Richard Garriott，Origin公司的創辦人之一，現為資深副總裁兼創意總監。早在 1979 年，他發表了 Akalabeth（一個 3 D 地下迷宮 RPG）隨後產生的 Ultima 系列，得到無數的掌聲及讚美，也榮獲多次大獎，在娛樂軟體工業中，為少數眾所皆知的產品之一，Ultima 系列不只在英國受歡迎，也在全世界造成轟動，在日本 Ultima 系列銷售量屢破記錄更衍生許多週邊產品，包括卡通、漫畫書、小說及流行歌曲，在各式電視遊樂器上（如超任、Game Boy 及 SEGA）也都有 Ultima 的蹤影。Richard Garriott 現在還擔任 Electronic Art 的執行製作人一職。

提到電腦遊戲在藝術上的進步，我立刻想到尺寸的變化，在 Ultima I 時代，聖者（Avatar）是由 8 × 8 像素（Pixels）構成，只有 2 個動畫分格（Frames），大概花小時即可完成；今日 Ultima VII 之中，聖者則由 48 × 48 像素構成，擁有 1500 個左右的動畫分格，並且需要數月的繪圖、程式寫作時間。



一個遊戲的藝術成就與技術層面可說是密不可分的，因為電腦技術的不斷進步，更驚人的電腦藝術才得以產生，在可預見的未來，這仍將是我們重要的課題。我認為領導 Ultima VII 專案（project）最棘手的部分在尋找一個同時兼具這二項才能的人，用以創作互動式（interactive）娛樂產品的藝術與技術是正式課堂上所學不到的東西，而目前我們所使用的大多數工具及科技都不是藝術家們能輕易使用的，真正的電腦藝術專家又少得可憐，所以我們正嘗試找尋不同類型的藝術家，條件是具有能運用電腦做為新作畫工具的特質。

那些人合乎我們條件呢？答案十分有趣，我們發現漫畫家相當不錯，還有搖滾音樂海報畫家也不賴，我們還發掘幾位商業廣告畫家也符合我們條件，接下來的重點就是訓練他們使用各種工具及技術以完成遊戲的藝術工作。

這些日子以來，產生好的視覺效果所需的成本相當高昂，我們使用如 Silicon Graphics machines（具超強圖形處理能力的電腦，電影侏儸紀公園中的特效即以此型電腦製作）等硬體，然而比成本更嚴重的問題就是儲存媒體了，以我們的藝術製作能力可以輕易地將張 CD ROM 塞滿，不幸地，它目前並不很普遍，這是個矛盾的情境，我們希望每個人都有台 CD-ROM drive 好讓我們放心地創作這類作品，而每個人都在等這類優秀的作品出來才要買台 CD-ROM drive，的確形成了兩難的困境。

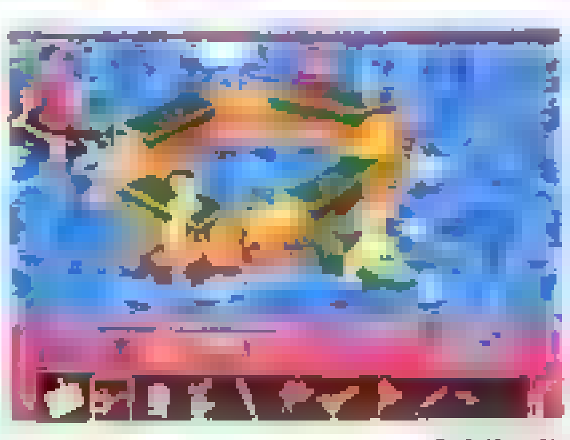
然而，身為一位設計者，不斷地與科技賽跑是很令人興奮的，如此才能保持新鮮的活力，當我們從事 Ultima VII 的製作時，使用了當時最新的科技我希望每一代 Ultima 在聲光效果都能達到技術的最高水準，現在，我們已接近 Ultima VIII 完工的尾聲了，我已經能夠準備創作另一個新的遊戲了，我們已經整裝待發迎接 Ultima IX 的到來。

新GAME熱報

炎炎夏日的午後，又是我單皇到健美海灘鍛練肌肉的時候了。什麼？沒搞錯吧！單皇鍛練肌肉？ Sorry！忘了告訴各位，別人練的是胸肌、腹肌…，我單皇練的可是更困難的〝養眼肌〞呢！要知道不讓雙眼錯過沙灘上的每一個美女可有多難啊！這時背後開來了一輛很長，很長的加長型豪華轎車（航空母車？），只見一位金髮美女從車裏鑽出說道：『有那一位帥哥自願…』話未說完，一群四肢發達的健美先生便蜂湧而上，也把我單皇擠至美女旁。這位金髮助理繼續說道：『參加電視節目〝種馬〞（我愛紅娘）的錄影』。頓時大伙們又立即躲開了，好像參加錄影多可怕似的。留下我一人成了唯一的自願者。

我被帶至攝影棚內，坐在第二號競賽者的位子上。雖然我強顏歡笑，卻難掩心中緊張之窘境。助理小姐安慰我別太〝高興〞，因為第二號只是用來插花，是註定要輸的（難怪沒有人要參加！）。接下來是幾段的機智對答。天呀！這簡直是擺明要讓我單皇出糗的嘛！（我們還是按〝快轉〞鍵跳過吧！）終於到了最後宣布結果的緊張時刻，我——單皇當然是輸了。不過製作單位總算有點良心，給我一個安慰獎——免費到海濱豪華旅館渡假二個星期…

以上便是幻想空間VI的開場介紹，夠熱嗎？在本集中，單皇為了追求一位天賦異稟的絕世美女，不惜付出一切，甚至犧牲色相。更難得的是，單里得先滿足另外八個美女的各種不同需求才行。樂昏頭了嗎？我先告訴你，這可不見得是一件好差事哦！



在遊戲的介面上，一進入遊戲首先發現到主畫面變小了，除主畫面外，其餘部份則由常駐的圖像游標欄以及物品欄所填補。而遊戲的儲存、載入及離開等功能則移至螢幕上方，改為Windows式的下拉式選單，並附有熱鍵（Hot key）。

雖然主畫面比以往較小，但以Sierra一向的水準，較小的畫面也依舊能呈現出

幻想空間⑥

/林旭中

生動、活潑的感覺。在這一代的動作游標及物品游標圖像有個特色。那就是在每一個圖像的中央或前端均有一兩個特別亮的亮點，通常是黃色或紅色的。經由這個亮點可準確地定出物品或動作作用在什麼地方。

身材健美的「噴火女郎」

舉個例子說吧！有時候你明明看到畫面上有個小物品是該拿取的，可總是拿不到或不易拿到，這時你只要將〝拿取〞的圖像（握拳的手形）下方的小黃亮點對準想拿的物品即可輕易拿到。

如同前幾代的幻想空間，這次在遊戲中也有點唱機，只是不容易找到喔！如果你找到了，可以從 16 首曲子中任意點播遊戲中所出現過的所有樂曲。特別值得一提的是，其中有一首名為〝Not Ravel's Bolero〞的曲子，其實明明是改編自 Ravel 的Bolero（波麗露舞曲）。在此向你透露一下，如果在遊戲中自動出現這首曲子，那就表示賴瑞有〝好事〞近了！

如果你有裝音效卡，那麼在你第一次得分時保證讓你嚇一跳，而且隨著得分的多寡，還會有不同的〝音效〞喔！大體說來，這一代的幻想空間所附的音效還蠻豐富的。舉凡上廁所、搭電梯…等等，皆有很逼真的效果。若你真的玩到卡住了，不知道怎麼辦時，還可以按一按 F1、F4、…、F10 等熱鍵聽聽特殊音效幫你解解悶。

在遊戲流程上，比起前一代幻想空間有幾項改進。首先，在這一代的遊戲中，我們的主角－賴瑞，可以死而復活。也就是每當賴瑞誤蹈陷阱，或犯了嚴重錯誤而使遊戲提前結束時，玩者可選擇 try again 或 restore。若選擇try again，則遊戲允許你從才死前的那一步驟繼續玩。所以嚴格說來，遊戲永遠不會提前 game over。因此你儘可讓賴瑞勇敢地四處冒險而不必急著隨時save game 了。

另外，遊戲中的一些重要物品可重複取用，不怕萬一用錯地方時便得重來。由於以上兩個因素，玩者更可以玩得輕鬆自在了。

整體說來，幻想空間VI的內容豐富，架構卻很簡單。一旦進入狀況後，會發現謎題並不難，答案也直接了當。只是有些物品可不易找喔！另外，誇張的物品（像是馬桶車、抽脂減肥機器等）和有趣的笑料也不少。

雖說幻想空間是個帶有「色彩」的遊戲，但在這一代中表現的技巧顯然已提升了。令人期盼又尷尬的場景皆有巧妙的處理。不管是用卡通的或電影的手法，總令人覺得其趣味性大過其它。話雖如此，養眼的畫面保證絕不讓你失望！各位賴瑞迷以及喜愛冒險遊戲的玩家們，可千萬別錯過幻想空間VI喔！

新 GAME 熱報

大多數 3D 迷宮遊戲的地圖格局都是固定不變的，對於設計者而言，這種方式可以有效地安排謎題或是機關，但也降低了這類遊戲的耐玩性。大多數的玩家在解出所有謎題完成遊戲之後，就準備把這遊戲從硬碟砍掉，以清出空間塞其它遊戲。不過，**SSI** 最近推出的 Dungeon H-ack 卻有讓我想把它長久地保存在硬碟之中的打算。當然了，要賴在喜新厭舊玩家的硬碟之中，也要有幾把刷子才行。

首先，當玩者每次以不同的人物進入遊戲之時，程式就會自動產生一座新的迷宮，製作小組在手冊裡宣稱迷宮總共有四十億種組合，每次產生地圖後，玩家所面對的將是截然不同的景況。每座迷宮都有其獨一無二的種子參數，以後玩家若要重玩同一組迷宮，只要將種子參數依序輸入即可。(這令筆者不禁想起以前玩遊樂器時因爲密碼抄錯而無法接關的慘事。) 事實上，早在APPLE時代，就有遊戲提供自動產生地圖的功能，綠寶石戰士 (Gemstone Warrior) 是其中比較有名的。但是，若說到自動產生3D迷宮地圖，Dungeon Ha-ck 倒是拔得頭籌。

衡量自己的能耐調整難易度。

另一個特點則是可以隨意調整遊戲設定，初入門者不妨把怪物數量與強度調低，迷宮層數調少一點。如果想向高難度挑戰，也成！迷宮最多可達 25 層，地下城可能淹滿水、怪物遍地橫行、陷阱遍佈、火球與飛鏢齊飛，這還不夠?! 本遊戲還提供人物真實死亡模式，只要人物在迷宮中遭遇不測，資料立即被洗掉，這應該可以滿足大多數 3D 狂的需要吧！

精彩的開場動畫。

Dungeon Hack 是由魔界召喚 (Summoning) 原班人馬所製作，是一個標準的迷宮探險遊戲。故事主旨非常簡單，地下城中隱藏著一個具有無窮威力的寶珠，玩者所扮演的冒險者必須想辦法打敗守護寶藏的魔王，把它從地下城挖出來。當然，除了魔王之外，地下城也會準備好許多機關、陷阱和怪物，等待玩者的大駕光臨。反正這類遊戲的劇情大概都不出此模式。

DUNGEON HACK

這遊戲基本上是採用AD&D被遺忘王國系列的設定，玩者可以選擇預設人物或是自己創造，還可以在遊戲所提供的人像中挑選所創人物的嘴臉。本遊戲共有6個種族、7種職業可以選擇，所有的屬性都可以自行調整，可惜此遊戲只能一個人進入地下城單打獨鬥。因此，挑選不同職業的人物進入地下城，探險的方式也將有所不同。此外，本遊戲的人物最多可以升到二十級，牧師可學到第七級法術，而魔法師則可以學到第九級的

造型特殊的鎖孔。

有沒有搞錯，竟然有[illegible]

魔法，加起來共可以學到九十餘種法術，喜歡練功的玩家又多了一種選擇。

在遊戲介面方面， Dungeon Hack 可以說是魔眼殺機III的單人版。遊戲操作還是以滑鼠爲主，人物裝備畫面變成主畫面的一部份，玩者只要把適當的物品擺到適當的位置即可裝備妥當；也可以將它切換成人物資料畫面。物品欄則搬到畫面左邊，可以利用畫面上的指標左右切換，選擇所要的物品。比較方便的是多了自動繪圖系統，玩家走過的區域會自動標明門閘、機關與陷阱的位置。平常在探險時，主畫面上有個小視窗可以顯示玩者周遭的地形與怪物出沒狀況。玩家如果要詳細一點的資料，還可切換至地圖畫面，觀看本層已知部份的地圖。遊戲並提供列印地圖的功能，玩家若有印表機，可以將地圖列印在紙上，留下來作紀念。

便利的裝備畫面

詳細的地圖系統

在地下城探險遊戲裡，最能讓玩者融入遊戲環境的因素要算是音效了。Dungeon Hack 在這方面表現得相當不錯，在聲霸卡的數位音效功能下，不論是鐵門開啟聲、怪物嘶吼聲或武器揮砍聲，都相當逼眞，成功地營造出地下城探險所必需的緊張氣氛。比較可惜的一點是：除了開場與結局之外，聽不到任何背景音樂！

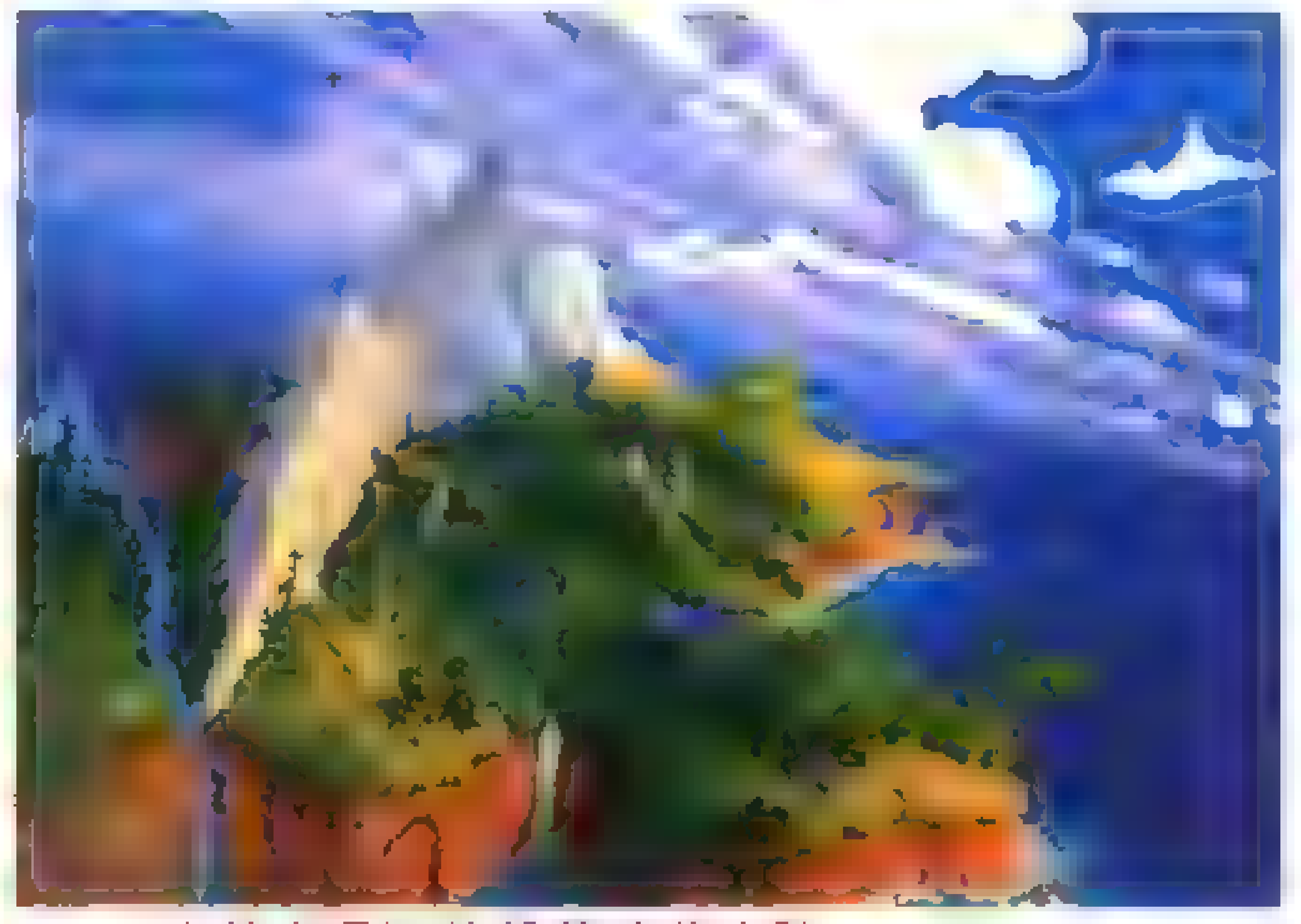
玩RPG的樂趣之一就是四處砍怪物賺取經驗値，也就是所謂的練功。在 Dungeon Hack 中，玩者可能會遭遇到的怪物共有五十餘種，每當消滅一隻怪物，遊戲就會記上一筆，玩者可以在結算時觀看總共消滅了幾隻怪物。此外，到處搜刮神兵利器、魔法寶物則是另一個樂趣的來源，本遊戲提供兩百餘種各式刀劍護甲、卷軸魔杖，保證撿得愉快，用得痛快！每當任務完成或是壯志未酬身先死，遊戲會根據所賺到的經驗値與等級，將人物的名字列入冒險者排行榜之內。如果時間夠的話，不妨向最高記錄挑戰一下，看看是否能夠超越之。基本上，對於想消磨時間又不想太無聊的玩家而言，Dungeon Hack 是個挺適合的遊戲。

這怪物當難纏的。

RPG中少見的排行榜

新GAME熱報

▲這是那裏跑出來的怪物？


▲傳奇不斷的凱蘭迪亞大陸

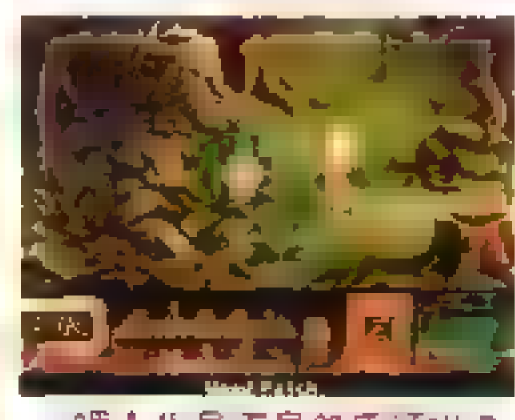
▲精彩的光影變化效果

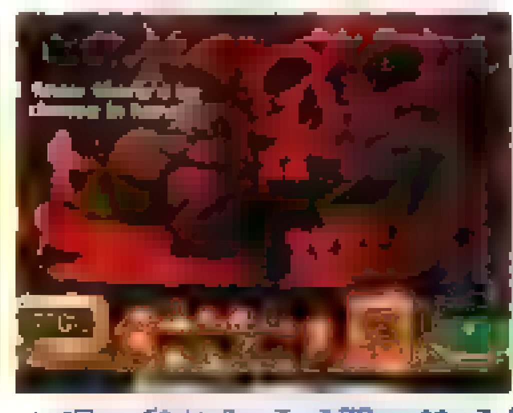
凱蘭迪亞的世界正在消失中。一顆石頭接著一顆石頭，一株樹接著一株樹。凱蘭迪亞的國度陷入了一片恐慌中。凱蘭迪亞中的魔法師為此召開了會議，而王國中所有有關的書籍也被翻遍，但是就是找不到任何有關的字句，這使得皇家魔法師也憂心忡忡。適巧 Marko 和他的新助手 Mr. Hand 來到。Mr. Hand 適時的解開了眾人心中的迷惑，他（牠？）說明了整件事情的來去始末，最後眾人決議了一項計劃，而這計劃中需要一顆來自地心世界的錨石（Anchor Stone），最後在 Mr. Hand 的挑選下，此次的主角琳蒂亞在眾魔法師中雀屏中選。然而就在琳蒂亞回家決定開啓傳送門直接前往地心世界的時候，她才赫然發現她所有的裝備全部失竊了！這下可憐的琳蒂亞要如何才能不負眾人的期望，在凱蘭迪亞王國完全消逝前取回錨石呢？故事由此展開……

在二代中，主角由原先傻里傻氣的布蘭登換成了凱蘭迪亞國度中最年輕的魔法師--琳蒂亞（雖然她也並不怎麼聰明），也因為琳蒂亞本身是位魔法師，所以在遊戲過程中很多的地方都會用到魔法這項專長，也因此在整個過程中搜尋魔法藥劑的藥材也成了一項重要的工作。或許會有許多玩家想到一代中只能放置 10 個物品的物品欄。放心！這一次 Westwood 小組在這方面做了滿重大的改變，多出了 10 個物品放置架（可以捲動來更換物品），若你以為二代的特色不過爾爾，那您就錯了！一般冒險遊戲的"搜刮"法在這裡並不適用，在二代中時常會有一堆物品只用到 2 ～ 4 個的例子出現，所以玩家只要在需要的時候再去找尋就可以了（反正該有的物品都是用不完的！）。

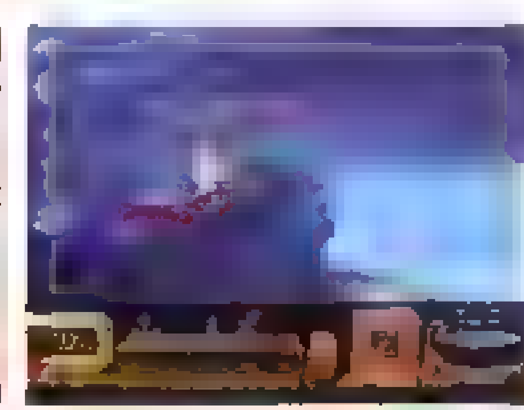
在遊戲的難易度方面玩家可以輕易的發現代甚至比一代還要簡單，一代中複雜的迷宮已不復存在，沒頭沒腦的謎題也沒有了，玩家只要稍微注意一下二代中的訊息，相信二代的結局是很容易欣賞得到的，以筆者的觀點而言。

談到 Westwood 小組的美工功力不免要令人豎起大拇指讚揚一番，尤其在二代中玩家可以看到主角在移動到不同地點時會有不同的光影變化。像是在樹蔭下會顯得暗一點，在熔岩旁會有大


▲喂！你是不是餓昏頭啦？


▲嗯，我的肚子又開始餓了！

▲改天再找你泡茶，好嗎？


▲我看是你年紀太大了吧？

凱蘭迪亞傳奇Ⅱ

命運之手（暫譯）

／GEMINI

▼俏姑娘，需要我為你服務嗎？

▲好神奇的法術！

外反射在衣服上…等等，在在顯示出 Westwood 小組在畫面上的用心程度。

說到音樂方面，相信許多人　定還對Ｉ代的音樂回味不已吧！在　代中的音樂比起一代毫不遜色，玩家可以以　種很輕鬆的心境來進行遊戲，而不會產生厭煩的感覺，在有些時候還會有些特殊有趣的音效產生，也為遊戲增添了不少的樂趣哦！

▲這個符號代表什麼意義呢？

附帶一提，在二代中解決問題的方法不只一種，像一開始配出的藥水若使用在潘蒂亞身上，潘蒂亞就會變成蛇髮女妖的模樣，但若是用在老鼠身上則會出現一條大蛇，兩者都可以達到嚇走老鼠的目的，這也是一項不錯的特點。而且在遊戲中時常會有一些出奇不意的小事件發生，像是玩家在螢火蟲樹時可以跟著螢火蟲的節奏做動作（螢火蟲出現紅色，就跟著按一次鍵，出現紅、黃色，再跟著按紅、黃色鍵，一直到七個音符按完）最後會譜成一小段的音樂，滿有趣的，不是嗎？（以上事件感謝最"閒"的特約作家余 B G 提供！）

▶別愁眉苦臉，輕鬆一下嘛！

◀我們是最佳拍檔！

事實上以二代和一代相比較之下，可以明顯得區分出 Westwood 小組在冒險遊戲世界以有著長足的進步，或許這又是繼 LucasArts 之後另一家新崛起的後起之秀，因為他們也創造出了屬於自己獨特的風格。

▲這不正是我所需要的東西嗎？

▲好奇怪的樹！

▲好悠閒的生活，可惜，唉！…

▲裝備齊全，上路吧！

資訊月報導

主題館

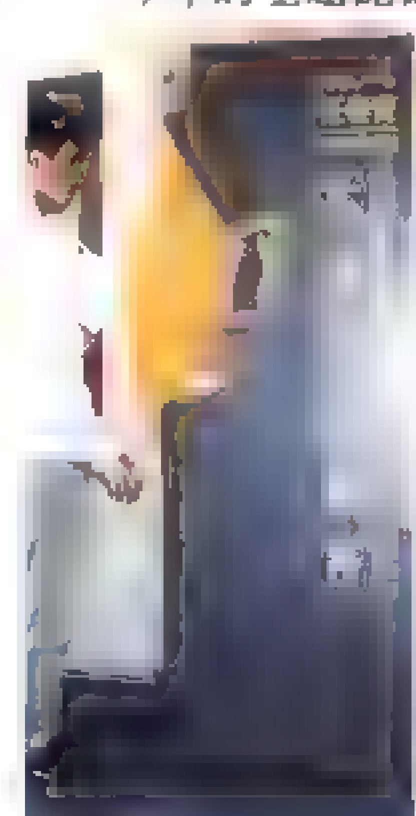
/賽亞人

邁向資訊化社會——加速中小企業電腦化

由於本年度資訊月的主題館是由資訊月活動委員會與經濟部中小企業處共同主辦，因此以介紹中小企業的電腦化為主，為了說明國家的經濟發展與社會的資訊化是息息相關的，主辦單位選定了「邁向資訊化社會——加速中小企業電腦化」為主題，來為大家做個重點的提示。

主題館的吉祥物—資訊龍

今年的主題館最特別的是，主辦單位特別設計了一個資訊月吉祥物——資訊龍，來引導大家參觀主題館。主題館大致分為四個大展區，包括：主題說明區、傑出資訊應用中小企業特別獎展示區、中小企業資訊管理輔導系統展示區、智慧財產權宣導區。其中資訊應用中小企業特別獎展示區因為介紹了幾家廠商得獎的電腦系統，較具可看性，圍觀的人也較多。

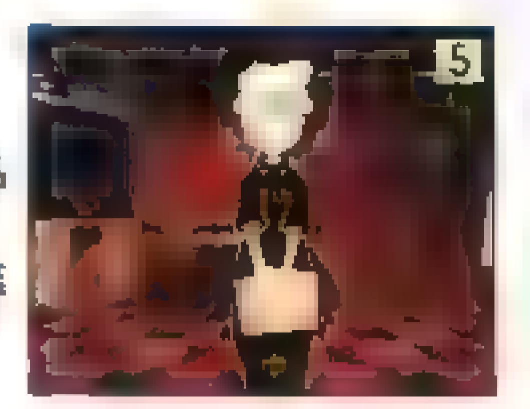


在這些電腦系統裡，比較有趣的是旺泰青資訊採用的旺泰青生活資訊網路系統與自然美化妝品公司使用的自然美電腦護膚系統。前者是利用網路資訊技術與觸控式的操作界面，提供使用者圖文並整合的生活資訊，也就是說有了這套系統，菜市場裡賣什麼菜？菜價多少？電影院放什麼電影？票價多少？或是軟體世界出了什麼遊戲？賣多少錢？只要按一按電腦螢幕就可以馬上知道了，甚至還可以將查得的資料列印下來，相當方便。

自然美電腦護膚系統則是利用高解析度的攝影機，將美容客戶的皮膚狀況經由影像卡清晰地呈現在電腦螢幕上，使老人斑、青春痘等皮膚症狀一覽無遺，以方便治療，甚至可將皮膚狀況畫面存檔，這樣就可以比較出治療前與治療後的差異，由於「自然就是美」，相信這一套系統將會成為愛美人士的新寵。綜合來說，中小企業電腦化的目的，就是為了節省人力、物力的成本，來更精密地、有效率的應用所有的資源。

而資訊月每年都會就智慧財產權觀念大加宣導，而今年的手法則相當不落俗套，這次主辦單位與太宇公司合

1 終於完成了曠世巨作
2 嗯！成就感十足
3 這傢伙想偷別人的作品
4 哇！好痛！
5 剽竊別人的作品自食惡果



作，製作了一段智慧財產宣導動畫，這段動畫是用3D STUDIO作成的，效果相當不錯，就好像在看遊戲DEMO一樣，劇情是敘述剽竊他人智慧財產權的人將會自食惡果，雖然有點教條的意味，但是就動畫的表現來說是相當逗趣的。

加速國防資訊建設－－厚植國軍總體戰力

今年的國防館主要在展示國軍在電腦化方面的發展與成效，在會場看到的陸戰隊的作戰資訊系統，感覺起來就好像在玩戰略遊戲一般地

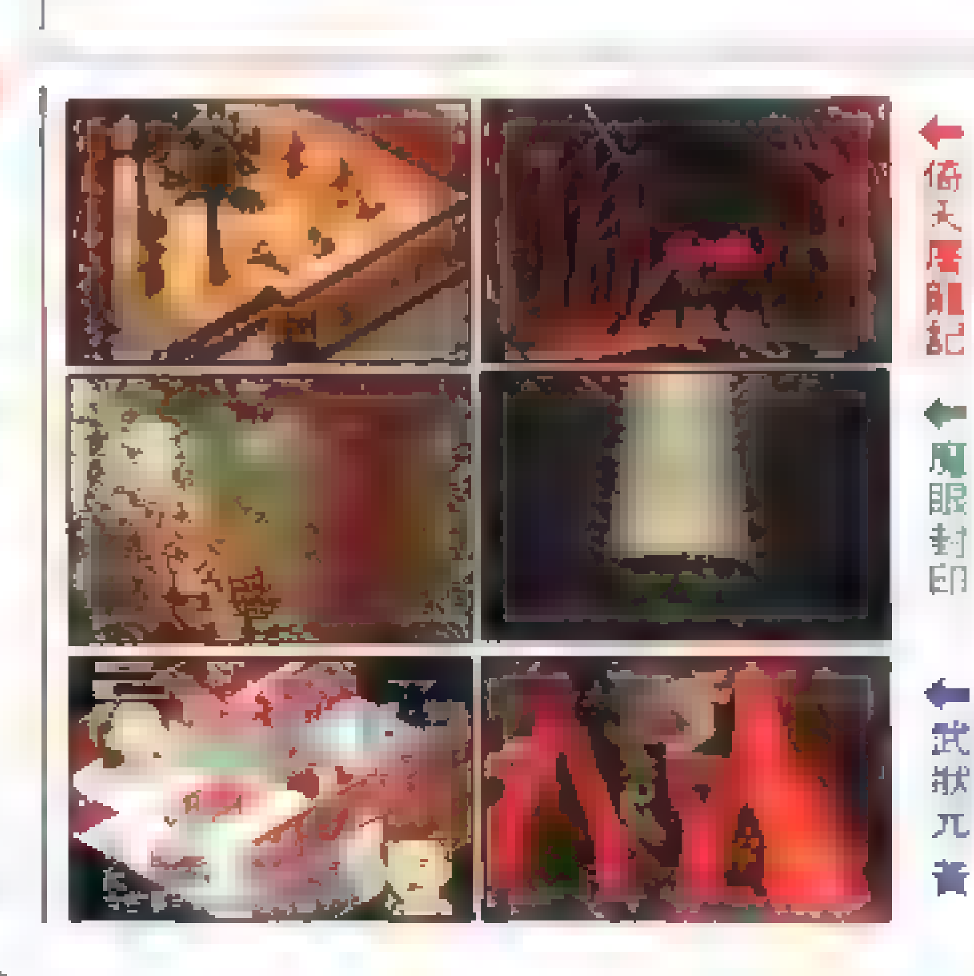
視切有趣。另外，還有一具三百六十度迴轉的砲台，迴轉的速度相當快，機動力驚人，原本以為只是模型而已，仔細一看，原來全都是真槍實彈，尤其原本還以為是假人的砲手忽然開口說話，真是嚇人一跳。

而國防館內最吸引人的配備應該算是由空軍所提供的飛行模擬器，這具飛行模擬器除了機艙大而且內有完整的儀表、踏板外，還用了一個相當大的投影螢幕來做飛行畫面的模擬顯示，畫面的解析度相當細緻，有點像模擬飛行5.0。現場免費提供觀眾試飛的機會，不過只有模擬降落的課程而已，筆者對降落原本就不太在行，在目睹了幾次慘烈的墜機後，也就自知無趣的向下一個參觀地點移動了。

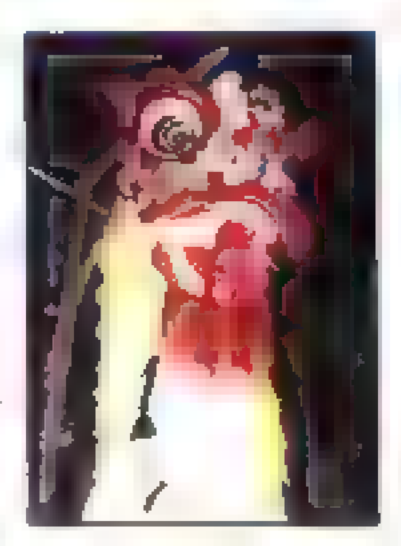
GAME

□軟體世界

軟體世界的會場佈置較以前改觀了許多，在九月國際電腦資訊展時，軟體世界將會場佈置成山寨造型，這次資訊月則更上層樓，整個會場有如一座遊戲城堡一般，尤其軟體世界的武俠RPG－－黃飛鴻正熱賣中，因此會場除了有黃飛鴻造



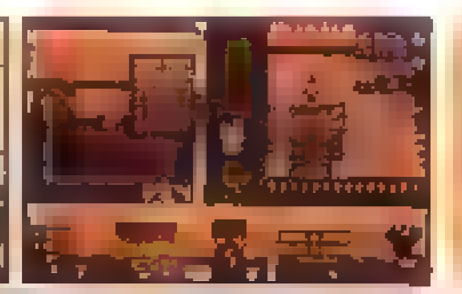
←倚天屠龍記
←魔眼封印
←武狀元黃飛鴻



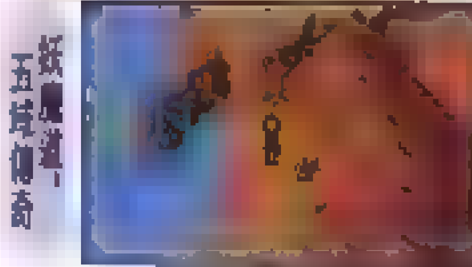
型的模特兒坐陣外，還擺了舞獅應景，氣氛相當特殊。除了黃飛鴻的動畫與攻略demo片的展示外，會場還可以看見幾個軟體世界尚未推出的RPG的動畫展示，像倚天屠龍記經過雜誌的介紹，相信大家都很熟悉了，不過在會場的好處就可以看到雜誌還沒有公佈的完整動畫，魔眼封印也是同樣的情形，3D技術繪製成的動畫相當有震撼力，由於其遊戲畫面很像創世紀7，一時成了圍觀的玩家所討論的話題，這兩個遊戲都預定在二月時發行，值得特別注意一番。

□大宇

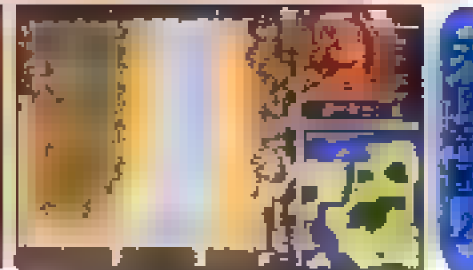
大宇資訊一直是國內自製遊戲的一大重鎮，近來由其所製作推出的天使帝國、大富翁2、失落的封印的市場反應皆不錯，因此大宇資訊的出片動向也一直是玩家們的注目焦點。在會場展示的天使帝國2吸引了不少玩家駐足圍觀，尤其有一部分的天使帝國迷更是流了滿滿一地的口水，不過天使帝國2的發行日期可能要在2月以後，看來玩家還是得多等一會兒。另一個續作遊戲——軒轅劍2，與前作同樣是一個典形中國風格的RPG，由於DOMO小組的美工功力一向是品質的保證，因此軒轅劍2的畫面也是精雕細琢的產物，相信只要看過的人都會有這樣的感覺。另一個同樣也是中國風格的RPG——妖魔道的美工表現也相當不錯，本期的SUPER NEW FILES有比較深入的報導，在此不再贅敘。



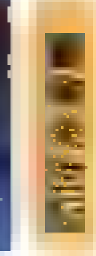
軒轅劍2



妖魔道—五岳傳奇



天使帝國2



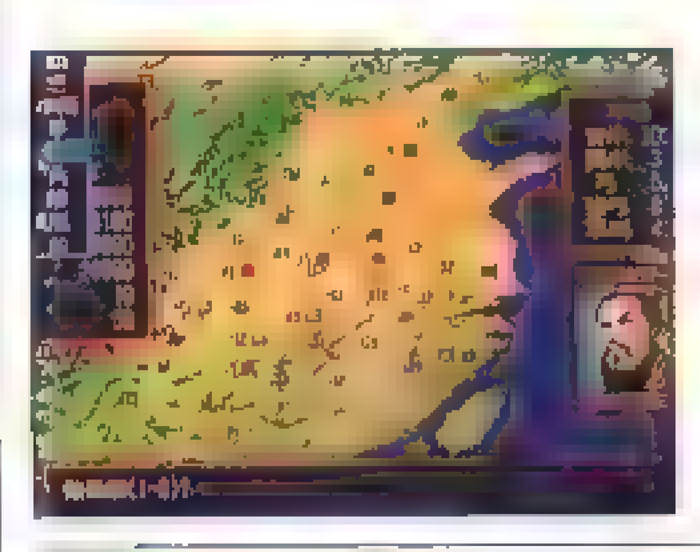
蒼穹末世紀則是大宇第一套專為CD-ROM所設計的策略遊戲，在會場可以看到開場與過場動畫的展示，由這些動畫的長度至少超過30分鐘，看來，超大的容量還真的非CD-ROM不可，這個遊戲若能順利完成，可說將成為國內遊戲製作史上的一個重要的里程碑。

□松崗

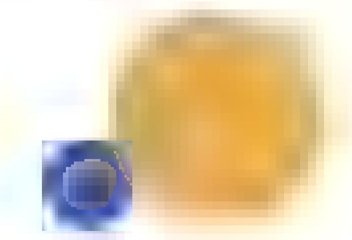
由於今年的資訊月展覽仍是以硬體為主，因此遊戲軟體公司除了軟體世界、大宇以外所分配的攤位都不大，這種分配不均的情形，由軟體世界和大宇的攤位內都有硬體商擠在一起賣電腦可見一斑。松崗除了發行遊戲軟體外，也是國內出版業的大公司，因此攤位的擺設以推銷電腦書籍為主，遊戲軟體只佔其中的一個角落，在會場擺設的唯一部展示電腦上，雖然提供了絕對卡曼怒、鐵翼紅狼讓玩家試玩，但與以往松崗用心佈製會場的大手筆相較，已經不可同日而語，這是讀筆者覺得比較可惜的地方。

□第三波

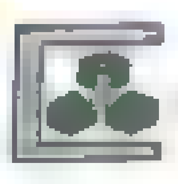
第三波的情形和松崗相同，會場的攤位擺設以電腦書籍為主，遊戲軟體也是只佔某一角落而已，不過第三波所展示的新GAME則大有來頭，那就是三國志[illegible]中文版，注意！是中文版哦！



前陣子，第三波曾經發行過三國志Ⅲ的DOS/V版，但是因爲國內擁有DOS/V玩家畢竟不多，因此發行的套數不多，但光是日文版便受到許多玩家的歡迎，便不難預測中文版攻入國內遊戲軟體市場會是什 麼樣的一個盛況了。



硬體區



□個人電腦

由於電腦硬體界吹起一陣綠色旋風，依照環保概念而設計的硬體配備大行其道，各大廠商紛紛推出「綠色電腦」搶攤，會場中最引人注目的，大概就是東百克所推出的「綠炸猛」486五合一個人電腦。這台486級的電腦雖然只使用INTEL 486SX/25爲CPU，但可購買OVERDRIVER晶片來完成系統升級，使用五合一的內建I/O介面包含搖桿介面與內建的數據機在內，可使主機立即與BBS連線。另外，爲了吻合環保的省電設計概念，螢幕與硬碟皆採用分離式自動睡眠設定，全天候開機可省電50％，且機殼採用一體成型的設計，將螢幕與主機結合在一起，比一般的電腦還小30％的空間。由於其符合環保觀念的設計與輕巧短小的體積，因此稱之爲「綠炸猛」實在十分貼切，

「綠炸猛」外型小巧可愛

不過由於體積較小，因此只有兩個ISA BUS的擴充槽可使用，算是美中不足的地方。

這次的展覽各大硬體廠商紛紛將促銷的主力放在486級的個人電腦上，386的市場冷落不少，雖然以奔騰（PENTIUM）爲CPU的個人的電腦尚未量產，但486級的個人電腦的價格也稍微下降，這可能與會場廠商間的競爭有關，以486DX 33 VL-BUS的個人電腦爲例，加上4MB的RAM、250MB的硬碟，SVGA螢幕與顯示卡，會場的價格大多不到四萬元，以同樣的配備來搭配486DX/2 66等級的CPU，最便宜價格的竟不到四萬五千元，價格還算合理，但如果你還嫌貴的話，可以選擇以486DLC級的個人電腦，由於這種CPU沒有內建的浮點運算器，所以價格可說是486電腦中最便宜的。

當然，除非你自己有保養維修或是組裝電腦的能力，否則電腦的價格多半與售後服務成正比，買到太便宜的電腦，就得小心了。筆者曾經選購一台號稱INTEL INSIDE的386電腦，在用了一、兩個月後因爲要換裝VGA卡，把機殼拆開才發現裡面用的竟然是AMD的CPU，雖然INTEL與AMD的CPU性能相差無幾，但受騙的感覺卻久久無法平復，所以欲買到真正便宜的電腦，好好的充實自己的硬體知識是非常重要的。

□筆記型電腦

PCMCIA的IC卡與插槽

除了486級的個人電腦外，今年486級的筆記型電腦的市場也頗爲看好，尤其筆記型電腦擁有輕巧容易攜帶的優點，加上許多更先進便利的硬體技術，使得筆記型電腦成爲業界的新寵。而在會場展示的筆記型電腦，不但價格和個人電腦相差不多，而且目前使用鎳氫電池的筆記型電腦，加上硬體的省電裝置後，大都能連續使用十小時左右，已經能符合一般大衆的需求。另外，由於PCMCIA擴充介面的出現，使得傳統的介面卡變成輕薄小巧的IC卡，除了單存的記憶卡外，甚至還有網路卡，大大的減小了機體所佔的體積，重量也不超過2公斤，相當便

於攜帶，綜合以上的優點，目前選購筆記型電腦可說正是時候。

國內筆記型電腦的大廠——倚飛電腦這次搶先展示了一台以

這台 586 的筆記型電腦「特價」18 萬 5 千元!!

PENTIUM 為 CPU 的筆記型電腦，而這台筆記型電腦算是筆者在會場所看到的唯一一部 586 級的電腦，吸引了不少有興趣的玩家圍觀（只能看，不能摸，真的是圍觀），倚飛此舉多少也有宣布自己技術領先的意味。

參展的國內遊戲軟體公司只有軟體世界、大宇、松崗、第三波四家而已，所以還是以硬體的賣場為主。參與硬體展售的廠商相當的多，競爭也是

這次的資訊月展覽雖然是熱鬧滾滾，但由於

十分激烈，尤其在價格方面，更是讓人有漫天叫價的感覺。筆者在最後一天的展覽會散場前一個小時，便見識到了延業市場叫賣的那種可怕場面，一台 14400BPS 的 MODEM 只賣 4000 元，4MB RAM 只賣 3800 元，都是相當難得的價錢，早買的人就吃大虧了。

當然，對想看有那些新遊戲的玩家來說，這次的台北資訊月展覽是相當令人失望的，不但參展的公司少，而且會場規劃雜亂、位置難找、人潮擁擠，逛起來相當的累人，這大概是因為遊戲軟體並不受主辦單位的重視吧！在此希望在有識之士的努力之下，能推動「遊戲大展」的誕生，12 月底的高雄資訊月 12 家遊戲軟體公司聯展就是一個很好的例子，而玩家的熱烈參與，才是資訊成長的原動力，在此希望遊戲軟體界的明天會更好！

Bye! Bye!

BIBLE BUILDER
聖經融入生活之中！
讓宗教脫離嚴肅態度！
涵泳於字字珠璣的"聖經箴言"之中，浸潤在句句甘美的"
裡面，
研究令人好奇又新鮮的"聖地位置"
，陶醉在令人心靈平靜的
會兒拼圖遊戲，也像讀一本好
書，這個軟體沒有暴力、沒有搞笑、
更沒有不堪的對話和誇大，
目的只是要你漸漸了解聖經
的內容及印證一些生活上常聽到的
聖經故事，充滿了教育的
單的智力考驗，輕鬆就能得
見這本經典巨著之堂奧
中文版
軟體世界
智冠科技有限公司

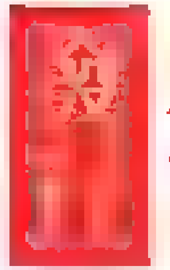
飆車小子

帥呆了的 640 X 480 高解析畫面

最容易上手的全程滑鼠控制

優美的音樂陪您輕鬆玩到底

竑辰資訊有限公司
OZ INFORMATION,LTD.
台北市中山北路2段27巷2號四樓之一
TEL:(02)567 6898 FAX:(02)511 8016

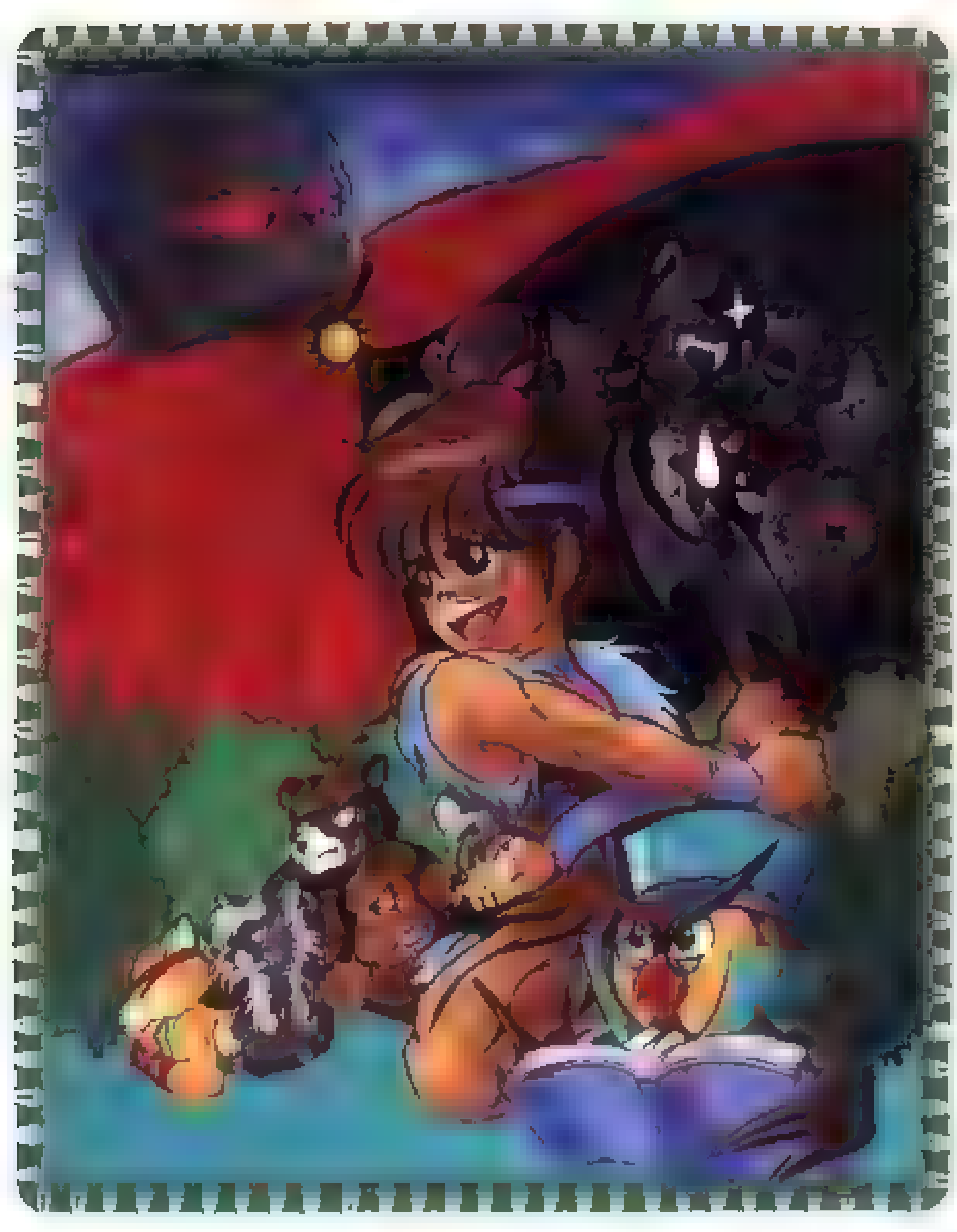


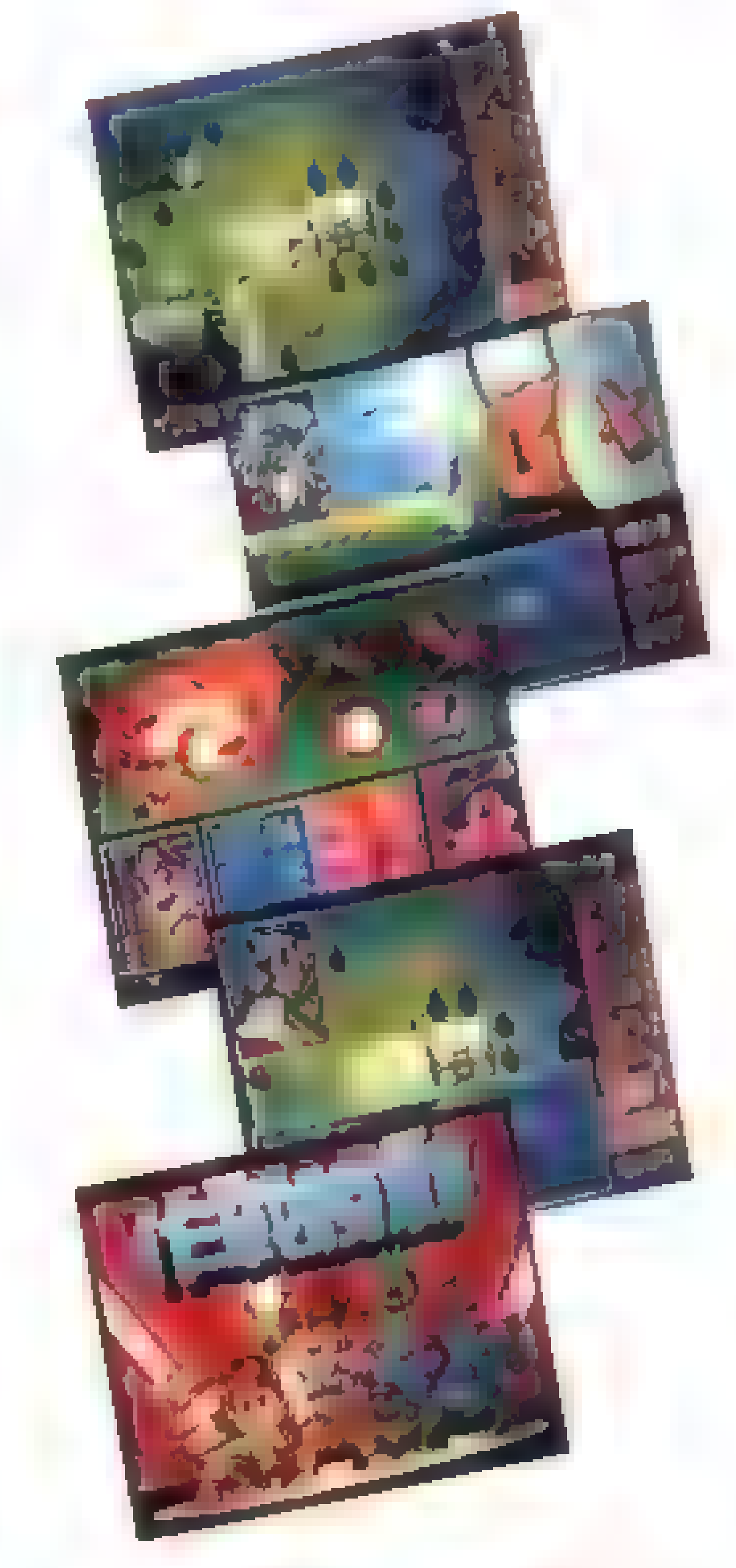
精訊

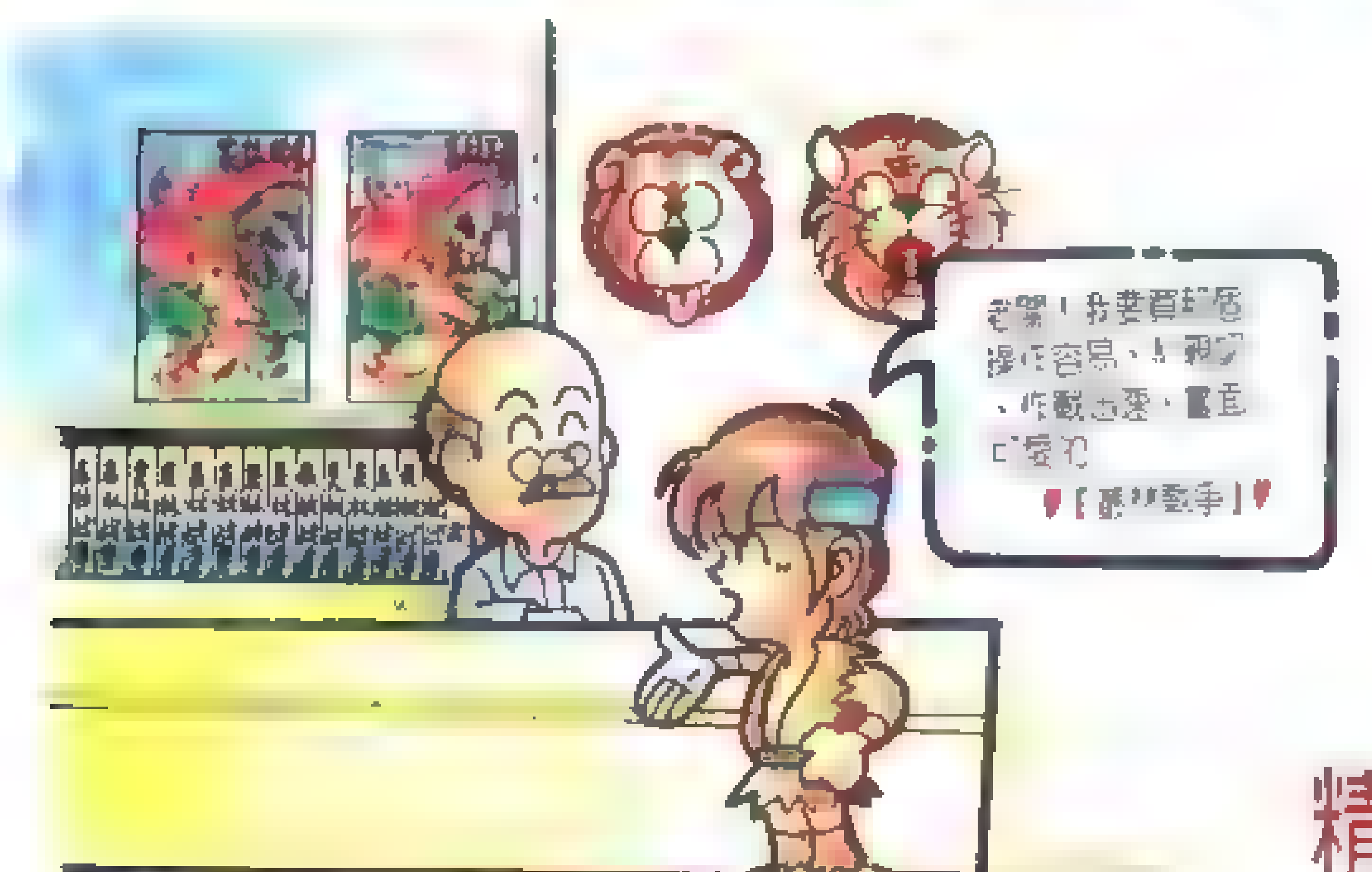
精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
台北市杭州南路一段101巷6號
TEL:(02)395-1420

一億八千萬年的世紀大決戰!!
揭開恐龍滅亡之謎
DANGER
首創3D斜角畫面之恐龍戰略遊戲。
支援滑鼠操作簡便容易上手。
敵我合計160種不同部隊，場面熱鬧規模浩大。
獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。
全動畫式作戰方式，滑稽有趣！
音效逼真，極具震撼性，不可錯過！

DOOM
年終獻禮
與美國同步發行
毀滅戰士
id SOFTWARE
精訊資訊







一九九四
新年第一彈
絕妙佳作
切勿錯過!!

精訊資訊有限公司

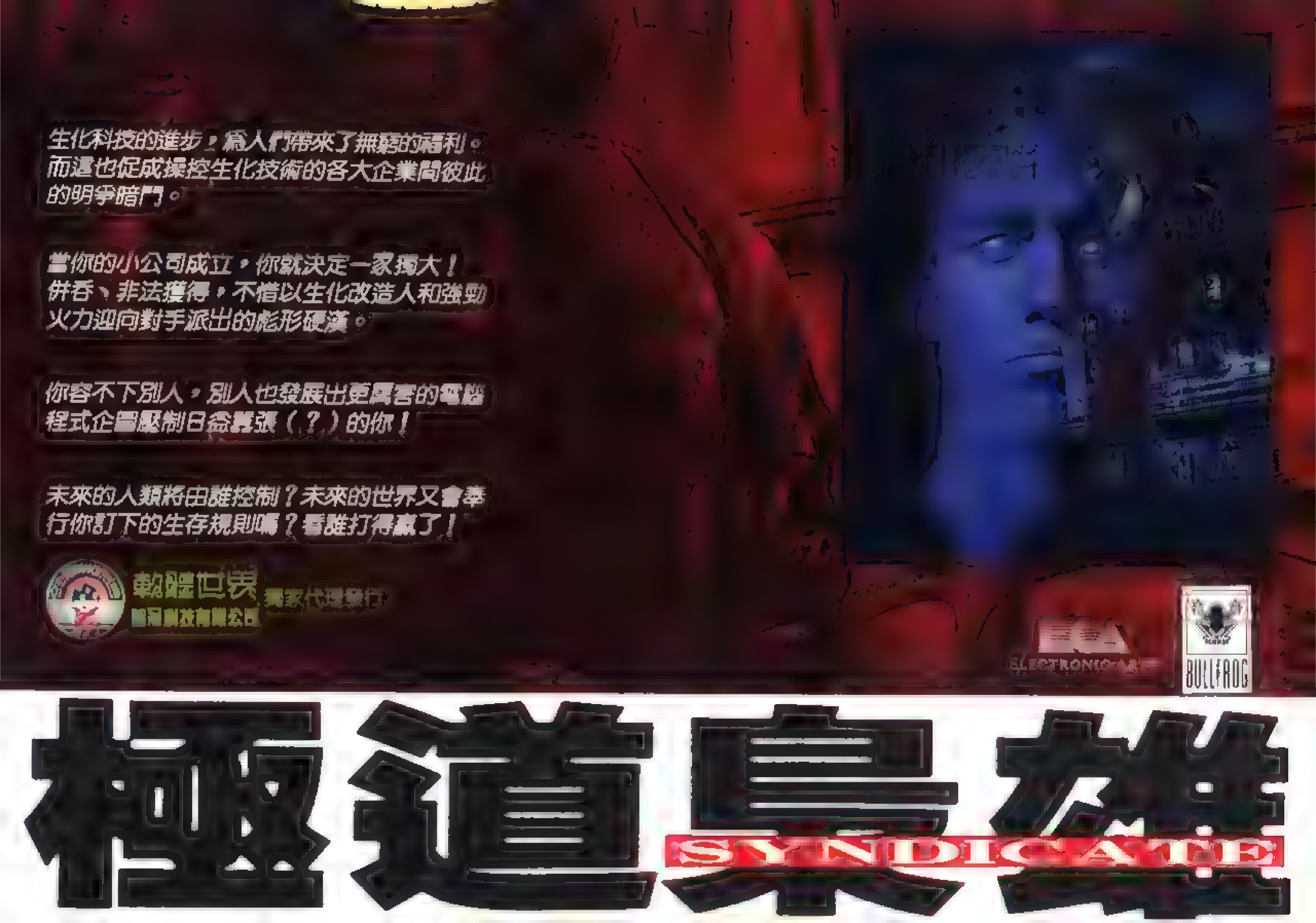
KINGFORMATION CO., LTD

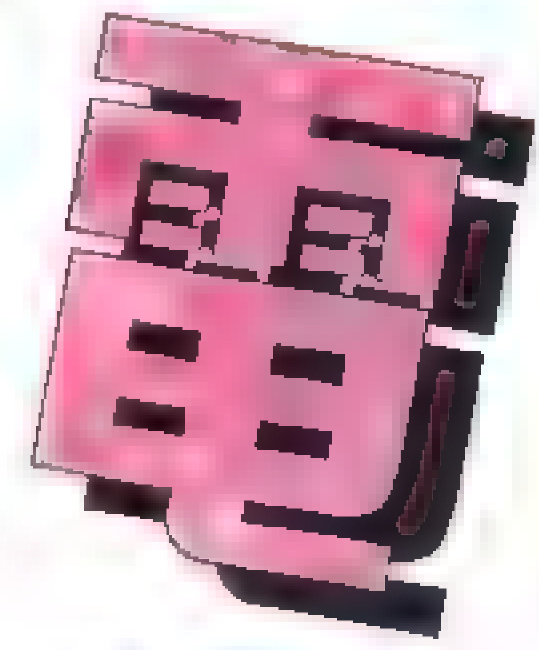
TEL：(02)395-1420　FAX：(02)394-3932

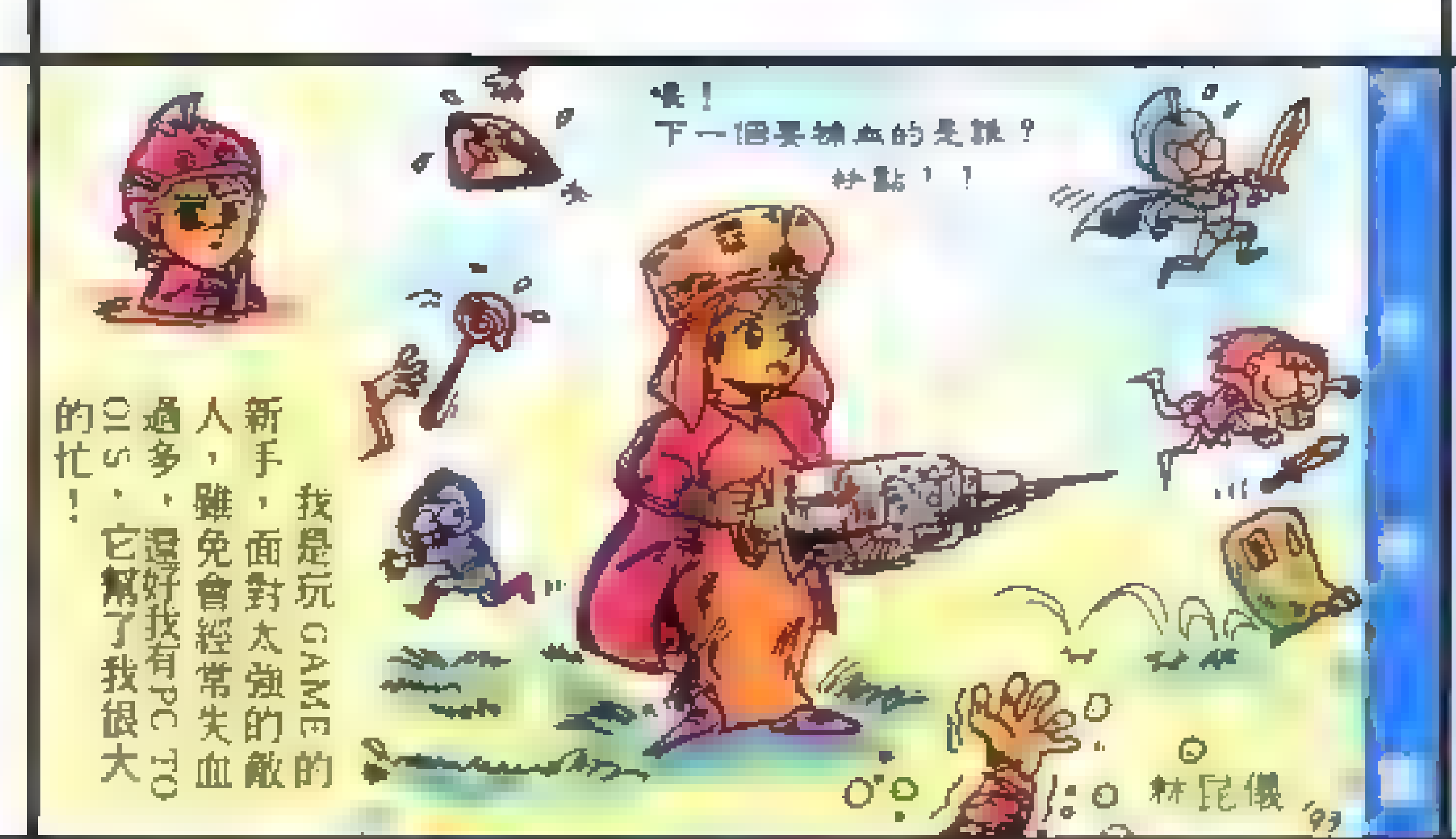
銀河飛將
有著多少數不盡的寶
ORIGIN
軟體世界 智冠科技有限公司 代理發行

歡迎來到這裡，各位同學。
雖然你們有些是飛行上的好手，有些只是慌慌張張的菜鳥，
但在這裡都有適合你們的課程。
這裡純粹提供飛行中所遭遇的問題和敵機，
以磨練飛行技巧與熟悉各戰機狀況、武器運用。
包括近十種機型：有 Morning Star 、 Crossbow 、 Broadsword 等等，
可挑選技巧一級棒的異星人 Hobbes 、各方面均爲中上的唯一女性 Angel 、
常出槌的 Lightspeed 、態度欠佳的 Maniac 等僚機伙伴共同迎戰敵人。
沒有迂迴的劇情，但卻有驚心動魄的火爆飛行，
還能設計不同的任務性質和挑選不同地點進行。
上機並加入銀河飛將軍官行列的你，
將不可自抑的隨著一關關遞增的飛行困難度和越來越難擊落的敵人，
一直闖盪下去‥‥
希望你們能順利畢業，　個個成爲飛行模擬的高材生。

街上，有人在等你！
他們來意不善、拼命到底！
TEAM SELECTION


生化科技的進步，爲人們帶來了無窮的福利。
而這也促成操控生化技術的各大企業間彼此的明爭暗鬥。
當你的小公司成立，你就決定一家獨大！
併吞、非法獲得，不惜以生化改造人和強勁火力迎向對手派出的彪形硬漢。
你容不下別人，別人也發展出更厲害的電腦程式企圖壓制日益囂張（？）的你！
未來的人類將由誰控制？未來的世界又會奉行你訂下的生存規則嗎？看誰打得贏了！
軟體世界
智冠科技有限公司
獨家代理發行
ELECTRONIC ARTS
BULLFROG
極道梟雄
SYNDICATE





兩軍對陣，活逮對方英才，提高忠誠度可免叛逃之虞，此時太守得使出渾身解數……

兩軍交接，魔法師兼具施法滅敵與恢復體力之重要角色，但是若有人作非份要求，那就……

劉備最近買了一批新的青龍刀及蛇矛，但因經費不太夠所以買的似乎不是上等貨色……

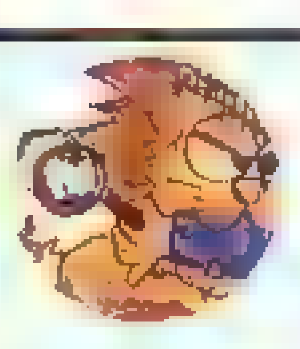
GAME SHORT

因為王子使用了賈法在地下城裡的魔法鏡，故具有了身影分離的能力，但：：：

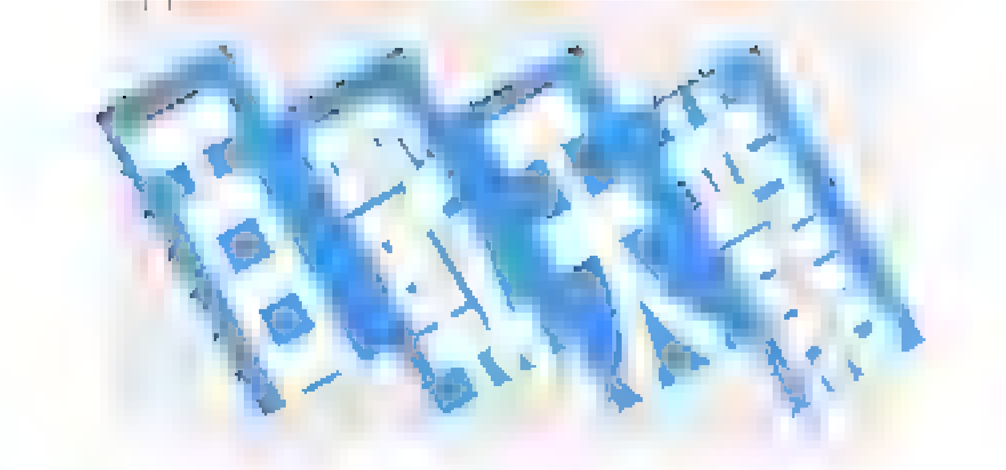
施詐略遣使說項效果頗佳，然而碰到奇才如孔明者，任憑你有三寸不爛之舌，結果仍然慘不忍睹：：：

攻城陷陣，工兵搭橋首當其衝，不過，即使軍令再嚴，也有例外的時候：：：

福爾摩斯探案



福爾摩斯為了拿取動物園中的懷錶，不顧華生的勸阻，結果：：：



各位天命之戰的玩家們，或許有人覺得這個Game很困難，有人覺得很簡單，但我想大家都會遇到一個問題，那就是有些部隊製造武器的時間太久了，而且一開始部隊太少。例如一個等級第六的生產中心，製造一架運輸直升機要4回合、一艘大型運輸艦要13回合，一艘主力艦更要16回合……天啊！等一艘主力艦製造好，遊戲都快要結束了！（或者更慘！生產中心被敵人給佔領了）所以只好搬出最後的法寶——Pctools。

首先，要先會使用Pctools（廢話!!），進入Pctools之後，找到你在遊戲中的存檔*GAM，用Edit指令，可發現開始的幾個磁區中，可找到許多每六個位址一組的數據，例如：02 61 35 01 06 0F 0C。以上各數字即組成一座生產中心所屬人、等級、正在製造的東西及剩餘回合數。

其中61、35二組即代表生產中心所在位置。而01代表為玩者一所有，改為02即為玩者二所有。05代表生產中心的等級為5，改為06即可達到最高等級。0F代表正在製造物，其代碼請參閱附表。0C代表剩餘回合數。

代碼	生產軍種	代碼	生產軍種
00	步兵	0B	潛水艇
01	砲兵	0C	裝甲運輸艦
02	戰車	0D	小型運輸艦
03	反裝甲坦克	0E	大型運輸艦
04	戰鬥機	0F	巡洋艦
05	轟炸機	10	主力艦
06	運輸直升機	11	小型航空母艦
07	巡邏艇	12	大型航空母艦
08	水翼船	13	前進
09	護航艦	14	飛彈
0A	驅逐艦	15	工業等級

後記：

各位玩家參考了小弟的心得之後是否覺得功力大進呢？如果仍未融會貫通，小弟這兒有一些建議：

1.剛開始時，便可使用本方法，找到一些無人的生產中心（代碼為00），將之改為01（或02、03、04視玩家控制第幾位玩家），並將其後之04（等級4）改為05。如此一來，玩家在一開始即可掌握為數可觀且等級最高之生產中心。

2.如果經以上手續，玩家仍不滿意，可將生產中心之等級改為08、09，甚至更高級（FF）。但筆者建議玩家應適可而止，最多改至09，若超過此數，雖可很快造出各種部隊，甚至一個回合即可完成主力艦，但若電腦因而當機，本人可不負任何責任。（別怕！關機重開後，改回來即可。）

3.若玩家對上述方法仍不滿意，那麼我只好使出殺手鐧了，那就是把電腦控制的生產中心變成自己的，或者是讓它的等級變成1。哈！哈！哈！夠狠了吧！

4.如果有玩家認為電腦太菜了，可把以上二點倒過來，嘗嘗被痛宰的滋味。

此外，我有另外一個小祕招可教給各位：

1.可將不同基地（生產中心）的位置改為同一處。

2.將生產軍種改為附表外之代碼。

各位玩家可試試上面二個方法，蠻有趣的。不過仍是一句老話：出了問題，本人概不負責！

狂島浴血之修改補遺

吾根據49期軟體世界雜誌中Mr 諸所言修改我方武器，然於將運輸艦修改爲巡洋艦時發現，我方海軍之歸屬代碼爲C8，和Mr. 諸所言產生矛盾，吾進而思之，得凡我方佔兩格圖形之武器（運輸艦、巡洋艦、潛水艇及航空母艦），其歸屬代碼爲C8，而敵方爲C9。

此外，吾亦發覺修改此種武器（佔兩格圖形者）時，若只修武器代碼時，會發生「人面獅身」之情況，唯將武器代碼後第30個位址一併修改才可避免。

名　稱	武器代碼	其後第30個位址
運輸艦	0F	10
潛水艇	11	12
航空母艦	13	14
巡洋艦	15	16

P.S.：此種武器最好是同種才改，如運輸艦修改成巡洋艦，若將攻擊快艇修改成巡洋艦，其非如此簡單，盼三思而後行！

／圓心

亂世伏魔錄
小石頭大妙用

在亂世伏魔錄這個遊戲裡，有個前所未有的設計，那就是怪物的強弱會隨著主角的升級而加強。很特別吧！

所以，以「練功」來達到升級，似乎是不必要的。可是，您是否又會常常發現「經驗石」這個玩意兒呢？每次用了，怪物會令人招架不住；擺著，又顯得累贅；丟了，又覺得可惜！因此，我建議您乾脆把它給賣了。雖然，舊貨商只估價50元，可是實際上，賣出後卻可得到2500元。難不成是老闆的頭殼「壞去」了！哈！哈！管他的，賣幾個就「發」了！從此，再好的神兵利器也能弄到手了。

／曾士軒

鈔票強強滾
金錢修改法

本人因爲花光了父母的二十萬美金，因而流落街頭乞討維生，還好遇到紐約首富Pc-Tools，教我如何東山再起的方法：

進入遊戲存檔後，再跳出來用Pc-Tools，找出SAVE00*，找出磁區4，位址134～136，然後全改成FF FF FF，就有一千六百多萬元了，從此之後本人就過著幸福美滿的日子。

P.S.：*是檔案的編號。

／徐立軒

魔神戰記
超級小秘技

當各位在玩魔神戰記時是否覺得錢不太夠用？尤其每到一個新市鎮，跑到武器店，搜刮完後，發現金子已從五位數變成三位數，心中的氣憤可想而知。因此在遊戲中，依序按下GOLD四個字母後，每按一次F8鍵，就會以等差級數增加（註：公差爲1000），不過別按得太高興，一超過65535元時，就會歸零。所以千萬要小心使用。

P.S.：按下空白鍵，開啓選單後，這招就沒用啦！

／E.F.H.

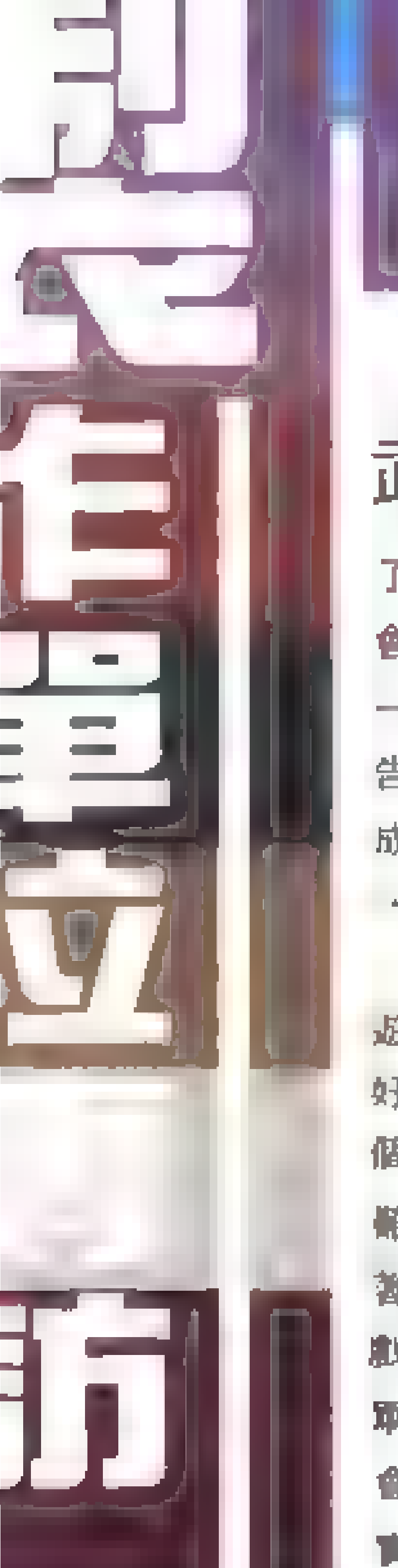
爆笑出擊
超級小秘技

Shift + F9 → 速度加快，不過沒事不要亂按，否則怎麼死的都不知道。

Shift + F8 → 變回原來速度，也就是不小心按到Shift + F9應變的反射動作。

Tab + F3 → 跳關，如果在最後一關按這個的話，就有破關畫面可看啦！

／E.F.H.



黃飛鴻製作過程甘苦談

武狀元一黃飛鴻終於大功告成了，有時午夜夢迴會猛然驚醒，呆上一呆，拍拍胸口，告訴自己，已經完成了‧已經完成了……。

現在想想我做遊戲的過程實在很好玩，原先以爲做個遊戲應該是很困難的，結果做著做著卻覺得原來做遊戲其實是這麼的簡單，但可能不到一會的功夫又覺得其實還是很困難，就這麼的反反覆覆。歸納起來，我覺得最困難的部份就是無法眞正了解消費者到底喜歡什麼樣的遊戲？！這點我覺得最困難，相形之下，就程式本身來講，只有一句話可說，那就是：「有點難，又不會太難」。

一個夢想……

寫一個遊戲對我來說是學生時代的一個夢想，自國二接觸電腦遊戲開始，對電腦的好奇更是有增無減，進而國中畢業後便被「拐」進了一所專科學校，很簡單的原因一可以接觸電腦，現在想想也很好玩，我之所以用「拐」這個字是因爲我直到專二時才發覺原來我記帳的本事竟然比寫程式還在行，這時才很深切的體認到我唸的果然是商專，一個培養商業人才的地方。

這時遊戲玩的更加瘋了，早也玩、晚也玩、躺著玩、趴著玩，每每過了一處自己認爲很難過的關卡便會很興奮的打電話通告死黨，要是對方的進度竟然還超過我，那更是不眠不休的與電腦遊戲纏鬥下去，不是我死，就是電腦亡，瘋狂如此，竟然還能順利畢業，這實在不能不感謝祖上積德，阿門！

遊戲倒底是什麼？

當完成一個遊戲的興奮過後，最近更是時常的深思，電腦遊戲倒底是一個怎樣的文化？又處於一個怎樣的文化？當電腦遊戲除去了眩目的聲光效果後還能剩下的是什麼？！而當一個遊戲除去了故事內容時剩下的又是什麼？！身爲一個玩家與設計者的我竟然覺得兩難起來……。

吸引絕大多數玩家買這個遊戲的原因是什麼？！大多都是聲光效果，市面上大多數打美女牌的遊戲，賣得大概都不差，遊戲玩完了，美女圖看完了，剩下的呢？！而一個故事絕佳、聲光效果也不差的遊戲，遊戲玩完了，留下了一堆設計者所欲傳達的理念，消費者有必要去接受嗎？！去接受設計者潛移默化的理念，在遊戲中？！在一個玩家上了一天的課，甚或忙了一天的上班族，想藉著遊戲休閒一下的當兒？！

我實在覺得兩難……。

其實我也不用這麼認眞看，電腦遊戲就是一個休閒活動而已，玩家玩他們喜歡玩的遊戲，設計者做個市場能接受的遊戲，玩家與設計者之間，彼此在市場中就能找到自然的平衡了，而設計者所要把持的應該就只是讓遊戲不會帶給玩家任何不好的影響就可以了。

好了！轉回正題吧！

武狀元一黃飛鴻這個遊戲

基本上我希望她是個熱熱鬧鬧的遊戲，而製作上也是一直朝這個方向走，所幸成品也未偏離這點。在一個兵荒馬亂的滿清皇朝，一位武功高強的年輕師父，熱熱鬧鬧上演了一齣精采好戲，打山賊、抗清兵、剿白蓮，我個人覺得實在很有趣，特別是以清朝爲舞台的遊戲，在國內而言並不多，對玩家而言倒是不錯的另一種選擇。

如果您喜歡李連杰的電影，那您將可在遊戲中尋找到一定的空間，何妨暫時放下現實中的包袱，進入遊戲徹底的教訓一下清朝的匪類呢？！體會一下身爲英雄好漢的感覺，嗯……蠻好的！

製作回顧

從確定要做黃飛鴻這個遊戲開始，共經歷了約一年，由於是筆者製作的第一個遊戲，所以耗時比預計的久了一點，然而這也不算什麼，悲慘的是遊戲的目標是定在 286 電腦也可以玩，這就註定了筆者悲慘的命運。又要採用即時戰鬥系統、又要讓 286 電腦也可以玩，圖形量要好看又要多，所以在整個製作過程，控制記憶體的

可用度及遊戲速度的掌握簡直是成了筆者的惡夢，也給製作小組帶來了大麻煩，由於圖形的增加，美工由原來的二人增加爲四人，縱然如此，製作小組仍然是每天與時間賽跑，疲於奔命。

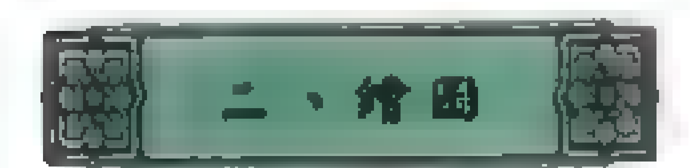
而令人高興的是，也因這些美術同仁的努力，所以在遊戲畫面上黃飛鴻有不錯的表現，如深宅大院、小橋流水……等，皆似模似樣，再加上四十五度立體視角的展現，整個畫面看起來是很令人賞心悅目的。

就畫面而言，對我來說，由於爲顧慮 286 電腦的使用者，所以並沒有採用全螢幕的捲圖方法，所以多少有點遺憾，現在也只能期望最好所有的玩家大家都是用 486 的電腦，如果能如此，那該多好！！

而在整個遊戲的製作過程中，我仔細分析整個製作流程，可以分爲以下幾個部份：

一、系統設計

由於當初做遊戲的原始構想並不是要做武狀元—黃飛鴻這個遊戲（以下簡稱黃飛鴻），所以當初系統設計時並沒有針對黃飛鴻做特殊的設計，直到原始遊戲難產了，才又重新規畫，並先在腦筋中對黃飛鴻的劇情有了初步的想法，再根據劇情的描述撰寫程式，直到系統有了初步的雛型。



二、繪圖

接著，再將已成型的劇情與美工溝通，確定了劇情的走向及圖形的表現方式，包括小河浮動的模式、調色盤的轉換過程等。待這些基本的流程確定後，美工便開始配合劇本，繪製動人的圖形。

三、系統、圖形代入劇情

有了這之後便開始動工將劇情代入系統中，這部份並不困難，但是很繁雜，必須一遍又一遍的檢查，代入的劇情有無錯誤，這點很重要，這可儘量使玩家有免於遭受 BUG 的折磨，這時並撰寫一些小小的程式，如天氣狀況時辰變化等，以讓遊戲更有趣。

四、組合

當上項事情全部做完後，便將事件代入，並再檢查圖形有無錯誤，至此又不禁讓我笑了起來，還記得我在檢查處理北京部份的劇情時，我們可愛的寶貝美工，竟然將一位垂死的武師的動作，畫成在一陣抽筋後，將一隻手悄悄的舉向天空，而化成勝利的標誌—V字型，天哪！那時差一點當場暈倒，當然！這個「秀逗」畫面玩家是看不到了。

五、試玩

當所有的部份都完成後，便開始試玩了，遇到 BUG 便清，工作雖容易，但卻不輕鬆，至此遊戲也差不多接近完工了。

上面所述的過程我說得很簡單，但基本上就是做這樣的動作，但是在做這些動作時，眞是有血有淚有汗，如在遊戲最後竣工的一個禮拜，平均天睡眠 1.5 個小時，甚至有一陣子一覺醒來，不是忙著刷牙，而是忙著喝酸水，眞是痛苦不堪。在這裡我眞得提提，要不是我女友的大力包容與鼓勵，武狀元—黃飛鴻這個遊戲可能還無法如期出片，在此謹以這個遊戲獻給我的女友—謝謝妳。

結語

一個遊戲的完成，是花了設計者無數的腦力與精神才有的成果，而支持設計者不斷進步與投入的原動力，則是玩者不斷的支持，文末希望我國的遊戲設計者能繼續努力，如此才會有更多的佳作不斷出現。

倪昌強

PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解說 GAME 製作上的一些基本技術，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片二片，檔案近百個，內容如下：

為了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft MASM 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取 13h 模式圖形
- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

訂購方式：以劃撥或郵局匯票郵購。

（1）台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
● 郵政劃撥號碼：17072888 ● 地址：桃園市永康街 35-6 號 ● 收款人：許宗禎
● TEL：(03)337-8559 ● FAX：(03)332-1802

（2）海外地區：請到當地郵政機構申請國際匯票寄來，申請手續及方法請洽詢該郵政機構相關辦事人員，各地區定價如下（包括郵遞費用）：▶ 港奧地區 HK：470 ▶ 馬來西亞 RM 160 ▶ 新加坡 S$：105

（3）其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。

電話：X-886-3-3378559、FAX：X-886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35-6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

火車大戰略

Silmarils

密・碼・補・遺

尋人啟事

不吐不快‥
笑傲江湖作者 Juckel
電玩短路作者：顏大智 onion
▶ 請於本月 28 日前與本社
聯絡以免權益受損

PAGE	LINE	WORD	PASSWORD
7	3	1	MATIN
10	1	5	PHASES
12	1	4	FIDELE
13	1	3	CETTE
13	1	4	ROUE
16	1	4	SONT
17	2	1	CONTRE
22	1	4	CHOISIR
23	1	5	DANS
29	1	5	DEPLACE

正宗

台灣16張麻將

人物表情隨牌局進行而轉換。

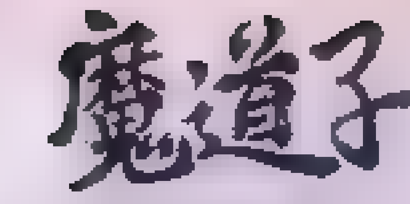
席捲台灣的新麻將風

不管新手或是老手，在麻將的世界裡，唯有胡牌才是高手！男女老少十六位對手依個性打牌，牌局中流露出喜怒哀樂等活靈活現的表情。吃、碰、胡牌時，南腔北調的數位化語音，讓玩家有如身歷其境，兼具實戰與休閒兩種風格，是您最佳益智良伴！

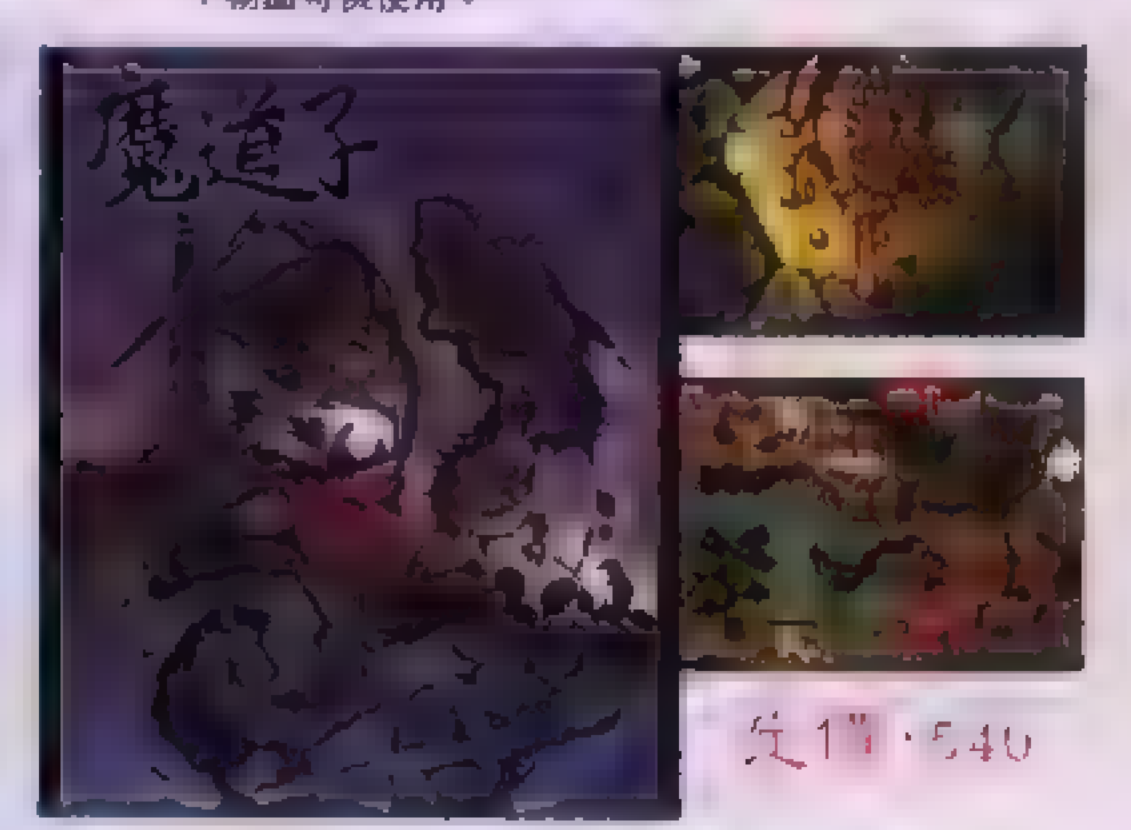
幻像霹靂

★強悍的重金屬音樂與身歷其境的逼真音效，全新感受。
★採多段式高速平滑縱向捲軸，大量角色出現時，亦無延遲感。
★根據故事發展，穿插大量精緻的3D動畫，令您耳目一新。
★三種超強主武裝、三種輔助飛彈與自動連發，發揮空前射擊火力。
★超巨大異形生體與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成細膩的場景。

定價：450



★[redacted]
★支援數位音效及直追PCM音源的背景配樂。
★支援大字搖桿，攻略如虎添翼!!
★場景瑰麗輝煌，有如置身於異高佛窟，浮屠神殿!!
★大型頭目角色登場，畫面效果媲美遊樂器。
★３Ｄ俯視角度搭配流暢畫頁捲動。
★60餘種各具攻擊方式的妖魔登場，並有10餘種裝備，道具，物品可供使用。



定價：540

好　評　熱　賣　中

定價：450

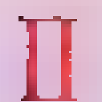
★全螢幕畫面顯示，不會再有視界狹窄之感。
★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能夠親身體驗猶如真實的幻想世界！
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致！
★華麗的戰鬥魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺感受。
★戰鬥中的震撼音效及城鎮中的活潑音樂，伴隨著玩者一路征戰。

定價：390

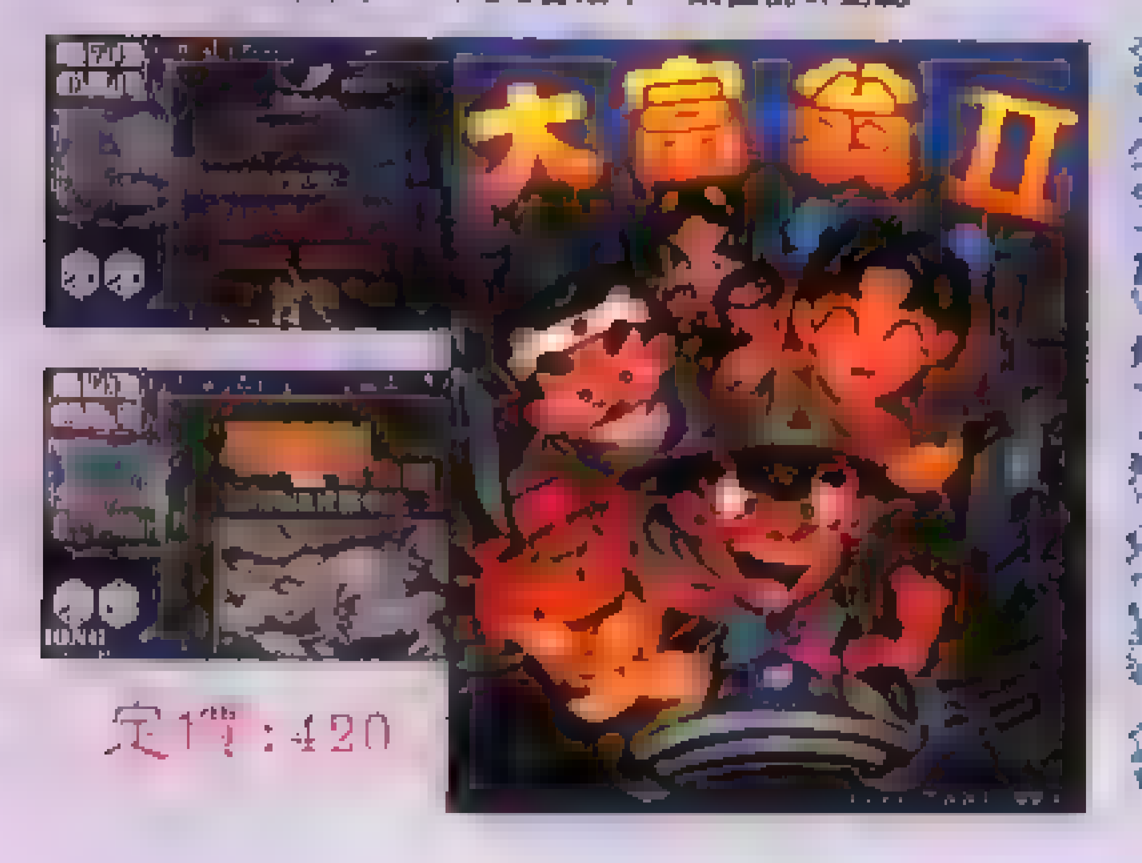
★玩法簡單，牌型組合千變萬化。
★全新的撲克牌遊戲，多種模式可供選擇。
★激烈的競賽，考驗你的機智和反應。
★支援 AdLib 卡、聲霸卡，音樂悠美動聽。
★逗趣的人物表情，輕鬆詼諧的對話內容。
★支援鍵盤、滑鼠、大宇搖桿卡，操作方便。

前所未有的撲克益智遊戲!!

撲克俱樂部



★題材本土化，最具親和力。
★單人至多人遊戲模式，多人同玩樂趣多。
★以臺灣、香港、大富翁城爲遊戲舞台。
★遊戲中可運用各種卡片整修對手。
★支援滑鼠及大宇搖桿等介面，操作簡單方便。
★支援MCGA256色，造型活潑生動。
★支援聲霸卡、Ad-Lib音效卡，樂曲悅耳動聽。



定價：420

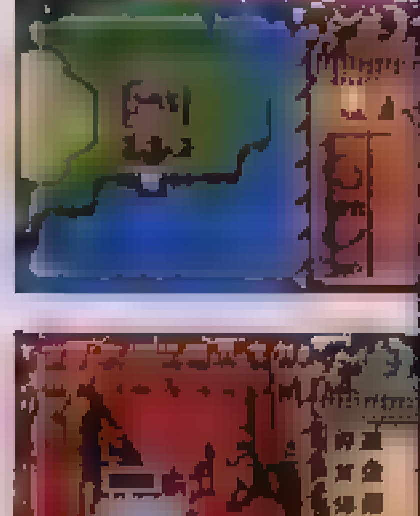
天　使　帝　國

★遊戲中共有21項兵種及超過70位以上的美少女戰士，供玩者選擇使用。
★雙方的戰鬥畫面均由動畫展現，不論肉搏戰的緊湊、法術的追力，令人一目瞭然。
★具有經驗值的設定，升級時，還可自由轉成其他職業或兵種。
★具有分支劇情。故事不論戰鬥輸贏都能繼續進行下去。玩者可以嘗試不同的劇情發展。

定價：480

好　評　熱　賣　中

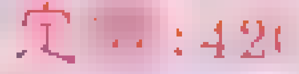
定價：450



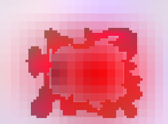
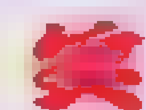
★大量動畫貫穿全場，讓你笑到肚皮發漲。
★融合作戰、貿易、尋寶等要素，擴展了冒險遊戲領域。
★登場人物角色表情生動，會依對話內容改變臉部表情。對話內容詼諧逗趣，笑點百出。
★採動作遊戲式的戰鬥系統，一改指令作戰的領域。
★支援大宇搖桿，充份享受遊樂器的氣氛。
★支援Ad-Lib音效卡、聲霸卡。

縱　橫　七　海

定價：420



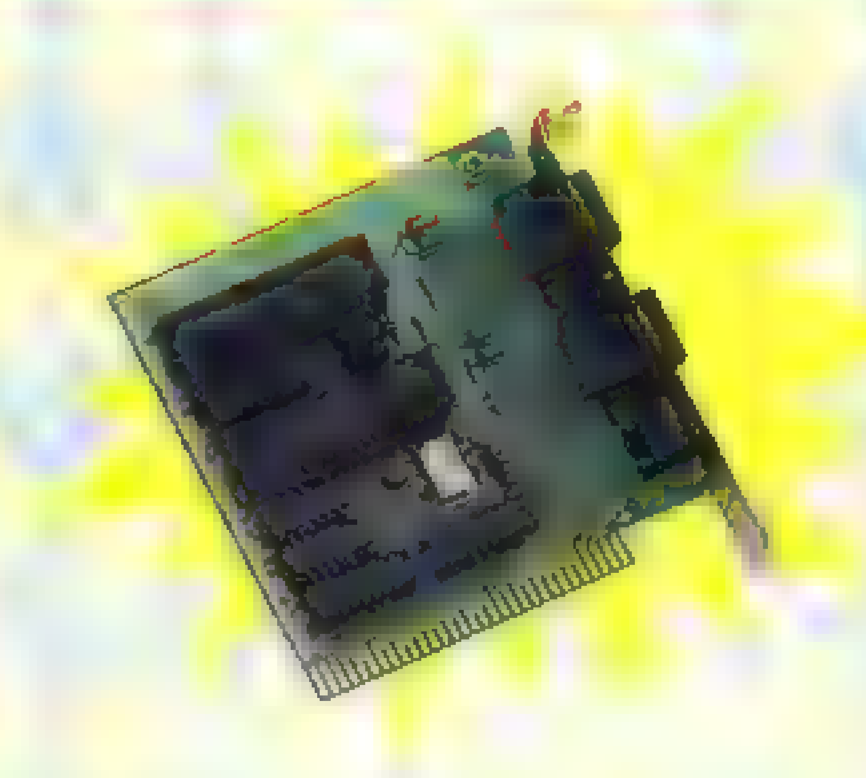
★ＰＣ史上最華麗爆笑之射擊遊戲。
★六種不同武器系統加上的瓶子機，幫你完成爆笑之旅。
★各式滑稽可愛的造型，讓你發出會心一笑。
★令人意想不到的關卡設計，多樣化的感覺。
★突破ＰＣ硬體限制，開發出多重捲軸、背景扭曲，超大型[illegible]。
★支援Ad-Lib及聲霸卡，並有十數首動聽的配樂。

融合SLG＋RPG新型態的戰棋遊戲
熱烈發售中
魔法世紀
遊戲特色：
★採立體六角方格戰略地圖模式。
★遊戲中關卡數多達40多關。
★波瀾壯濶的BGM音樂多達30多首，並全場配
。
★支援滑鼠、大宇搖桿讓你更順手。
★3D動畫與大量劇情畫
。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。

JOYMOUSE大宇多功能搖桿卡

從玩GAME到寫GAME大宇永遠了解玩家的需求



JOYMOUSE與其他搖桿卡功能比較表

		大宇多功能搖桿	Q牌模擬鍵盤搖桿
硬體部份	模擬PC搖桿	可模擬PC搖桿及加拿大的GRAVIS搖桿	不能模擬
	模擬PC滑鼠	模擬2按鈕之MS MOUSE或3按鈕之PC MOUSE	不能模擬
	模擬PC鍵盤	可模擬4方向共11個鍵或8方向共15個鍵	只能模擬4方向鍵共8個鍵
	使用之搖桿	16位元用之改良搖桿，符合人體工學設計（第二代大宇搖桿[illegible]）	8位元之韓國任天堂或轉接日本任天堂之搖桿
	接第二支搖桿	一片卡可接兩支搖桿，只需再花150元即可	不能擴充，一個控制器只能接用一支搖桿
	接其他搖桿	經轉接座可接超任、舊任、美任、SEGA PC-ENGINE用之搖桿	內附美任對舊任接頭，只能買韓國舊任搖桿使用[illegible]
	硬體架構	單介面卡：含CPU ROM RAM記憶IC，提供RS 232是本科技專利產品	線路簡單，功能較為單純
	記憶功能	記憶最後設定之資料，關機再開仍存在，不需再設定或載入	無記憶功能，關機後設定好的資料即消失，需重新設定
	支援遊戲	99%（宣傳詞）可支援鍵盤、滑鼠、搖桿，然而只宣稱99%而已	100%（宣傳詞）只能模擬4方向4按鈕的鍵盤且無法支援搖桿、滑鼠卻可達100%？？
	模擬鍵盤數	4方向鈕＋7個鍵＝11鍵 8方向鈕＋7個鍵＝15鍵 轉接超任搖桿 ～16鍵	4方向鈕＋4個鍵＝8鍵 8方向及5鍵以上的遊戲無法完全支援
軟體部份	軟體支援	提供全功能設定軟體 MOUSE驅動程式及WINDOWS驅動程式	僅提供鍵盤設定程式，且只能用滑鼠來操作此設定程式
	直接呼叫資料	可以直接由.BAT呼叫，或進入程式載入、修改及重新設定	不能直接由.BAT呼叫，每次都需重新設定或進入程式再載入
	線上修改	不支援 關機再開機資料仍存在，一次設定正確即可，不需此功能	有支援 關機後消失，需重新設定或重新載入，故需此功能

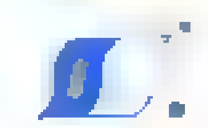
JOYMOUSE尚有其他功能如下

一、可關掉鍵盤連發，或只選擇某些鍵連發，並可分別調整連發速度

二、搖桿可180度反轉使用，方便慣用左手的玩家

三、第一、二支搖桿可用軟體切換，不必費功夫插拔

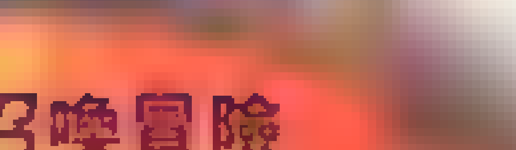
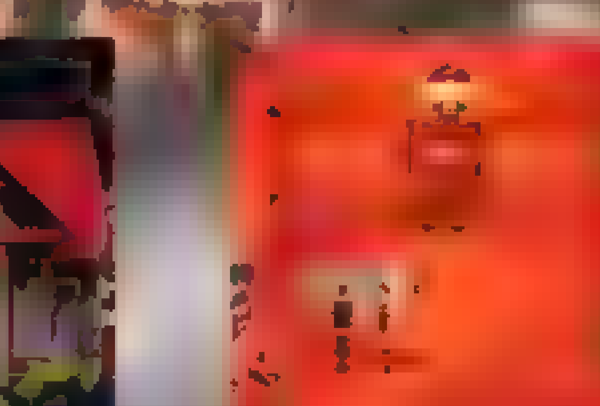
四、提供RS 232 PORT可調為COM 1～4

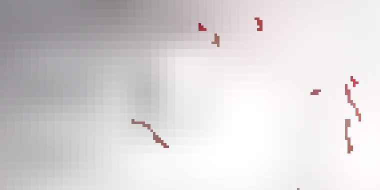


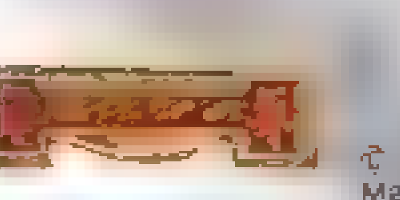
魔影哈雷 中文版

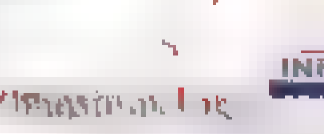
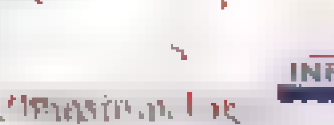
首創六國語言版本

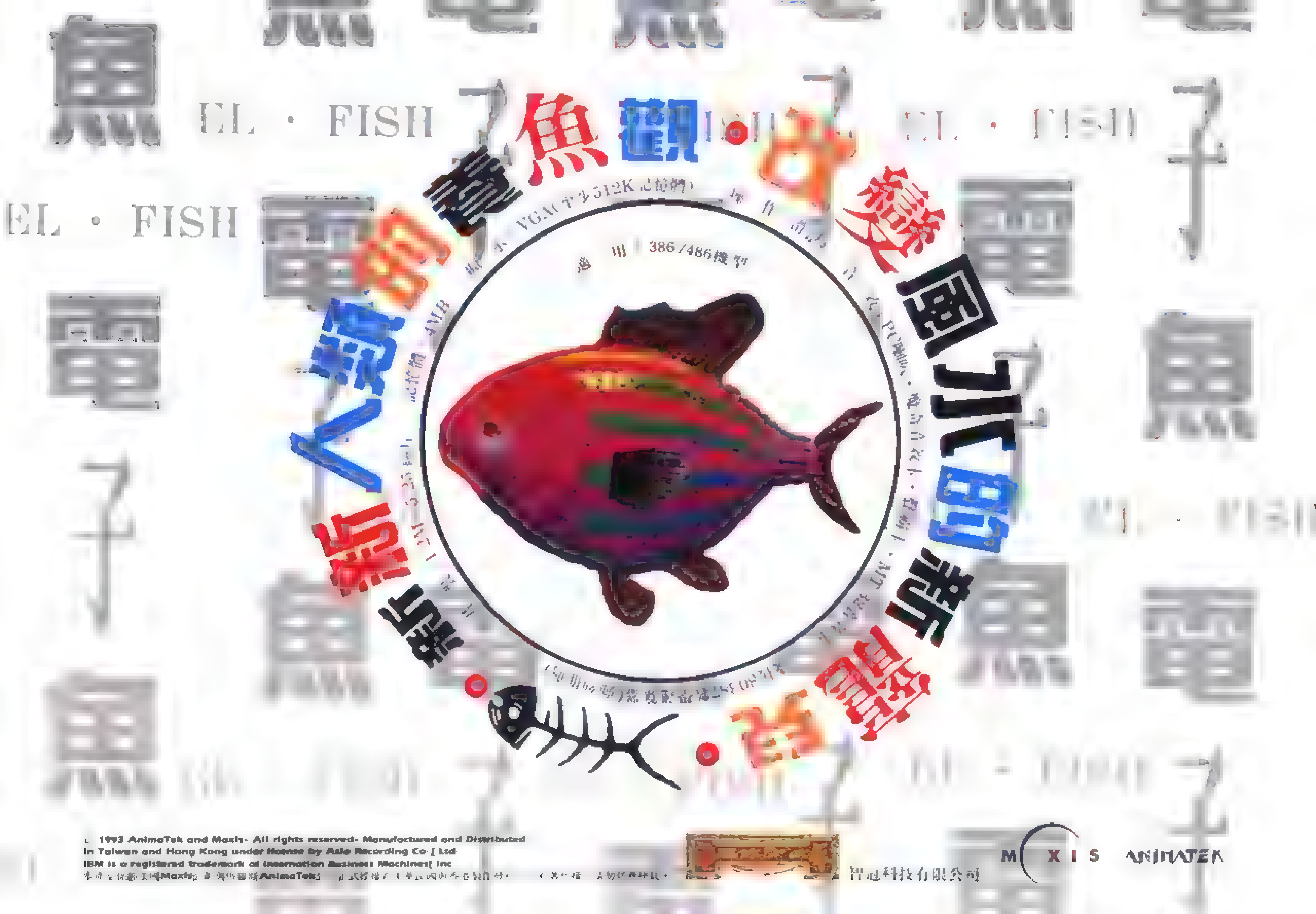
克舒胡之召喚冒險







EL · FISH
適用：386/486機型
1993 AnimaTek and Maxis. All rights reserved. Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Aale Recording Co. Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc.
MAXIS ANIMATEK

全國唯一結合美國百年老店

COMPUTER GAMING WORLD

The #1 Computer Game Magazine

電腦遊戲世界擊中你的心

電腦遊戲雜誌的新品種

精彩專欄

本土化 新GAME速報／國內外最新遊戲挖空報導

封面故事／國外第一手消息精彩策劃

天蠍觀點／天蠍女士深厚內力傳輸

遊戲策略／不想看攻略的玩家有福了

遊戲攻略／懶人玩家必看

本土化 遊戲評論／集合國內外名家觀點

設計師專欄／

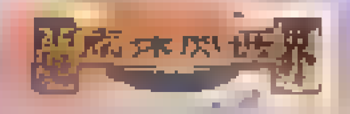
等精彩專欄十數個

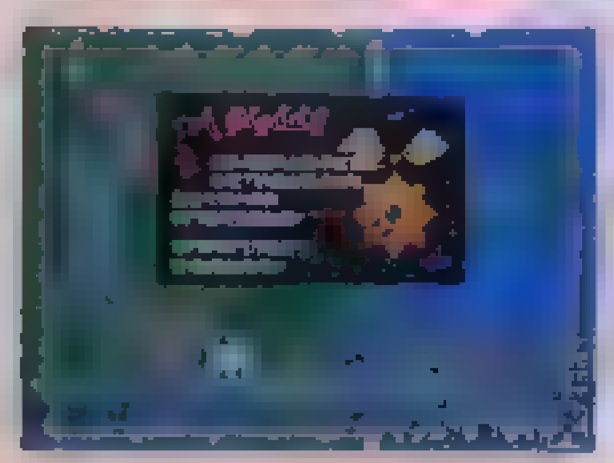
外加多媒體世界雜誌

戰略遊戲的新暴力哲學---

- 中立城鎮：可別以為"中立的"就好擺平！試試看就知道！
- 戰事忠告：即使是最強悍的戰神，也需要一些客觀的、衷心的建議。
- 隱藏地圖、亂數回合順序：天曉得在看不見的部份，隱藏著什麼樣的危機。
- 觀看敵人、敵方城鎮：若關閉這個模式，想探探對方的虛實，只有戰場上兵戎相見一途了。
- 冒險任務：搜索神殿、廢墟的下場令你驚喜不已。
- 外交模式：你是最不可能背棄盟友的"政治家"級？抑或是動輒反噬的最不可信賴的"瘋狗"級?!

隨機戰鬥事件
神秘的隱藏式地圖
刺激、驚險的遠征
可供8個對手競爭
背景音樂30餘首
多達80座城鎮、無數個廢墟及神殿
全新的、異國風格的軍種
以及你無法預料的超強電腦對手。





Veil of Darkness

惡魔禁地(下)

中文提示篇

／A.S.G.

人物提示篇

▼

❶克利爾：安卓利及狄卓拉的父親，可給你安卓利的鑰匙、預言、煙斗。

❷僕人伊凡：可給你零用錢及血染重錘。

❸狄卓拉：可給你緞帶，是你的情人。

❹安卓利：殺死他可拿到鑽石。

❺安娜：藥草店老闆，可給你芬納草及賣你多的藥草，並告訴你香菜的害處，以及製作大蒜項鍊。

❻艾恩：雜貨店老闆，可賣你油燈、煙草、鐵釘。

❼娜塔莉亞：幫助她你可知道她父親將協助你。

❽安東尼：娜塔莉亞的好友，可給妳他的頭髮。

❾安東尼的父親：可賣你蠟燭的人。

❿酒保：可給你火柴、生命之杯的好好先生。

⓫常酒客：經常告訴你消息的閒人。

⓬馬西亞：可賣你法蘭克牙齒及一些消息。

⓭音樂家：死後可從他那裏拿到秘道鑰匙及小提琴。

⓮艾德華：一個死人，他能給你破布、血染重錘。

▼農家

❶鮑理斯：告訴你墜機地點的人。

❷鮑理斯的老婆：狼人可以告訴你穀倉何在。

▼墜機地點

❶樹人：好睡者，救了他可知沼澤地點。

▼修道院

❶無名氏：可幫你祝福物品，賣你聖水及執行復活術

❷罵個不停的人：可給你鋤鏟的人。

▼

❶木匠卡羅勒斯：可為你將梨樹枝雕成魔杖。

❷瑪莉亞：幫你算命以及製作巫毒娃娃，給你艾德華的鑰匙。

❸醫師卡門：幫你治療傷害以及調配治瘋病的藥。

▼另一個村莊

❶銀匠伊拉莫斯：可為你製作銀劍、銀鐘以及配銀子彈。

●法官：和他辯談可解放安布羅斯的靈魂，殺了狼人可領獎金。

●康士坦丁：他知道貝東尼草的下落，是歷史學家，也兼賣護身符。

●挖墓工人克禮格尉：用香菜、破布及襯衫、黃酒空瓶可定他的罪，並可從他家找到亡靈之書。

●克莉斯提娜：安卓利的未婚妻，知道安卓利的秘密，可是她已經瘋了，要先弄醒她。

●巫婆的祖父：可憐的人，需要天外儀式的解救，他的墓地中有大鐵釘。

●魯西安：他會給你閣樓鑰匙及灌木迷宮位置所在。

▼陵寢

●尼柯萊：他要寶石及印章戒指。

●亞歷山大：一名劍客，他要鬥劍。

●納山：好打獵，他要獵帽。

●費爾德：花天酒地的人，他要刻有他肖像的古老錢幣。

●彼得：年紀最小的人，他要匕首。

●麥克：文學家，他要鋼筆。

●克禮斯坦：吟遊詩人，他要小提琴。

●安布羅斯：冤枉被吊，救他可得修道院圖書館鑰匙。

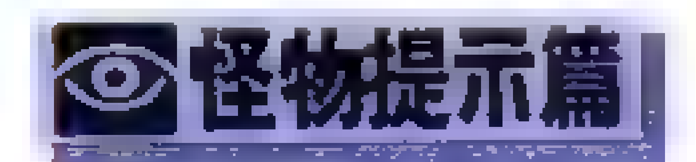
●巫婆：救她祖父，他會將你的號角刻上咒文。

▼湖畔

●老漁夫：可載你到小島上去。

●艾格利帕：可告訴你凱恩的真名。

●米斯提：他以聖標和你交換煙草。



(一)光靈：配護身符可保護自己，但無法消滅她。

(二)大蝙蝠：一般武器即可殺死。

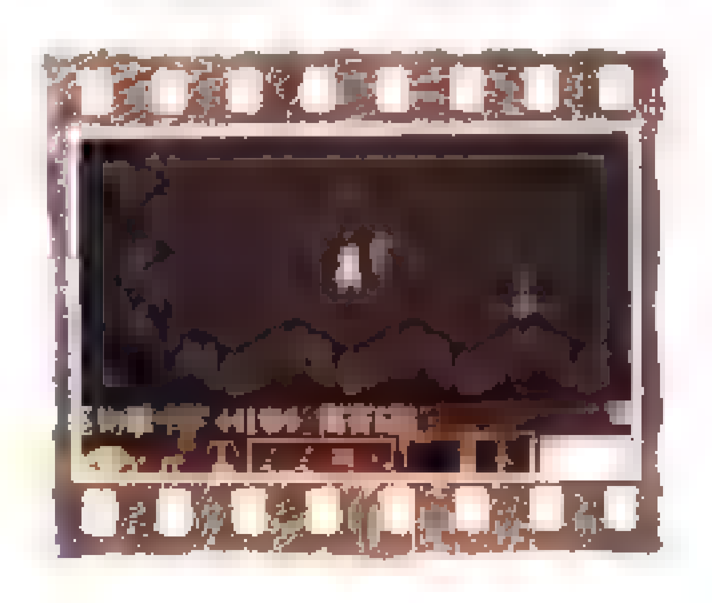
(三)野狼：一般武器即可殺死。

(四)鬼魂：祝福過的銀劍才能除掉牠。

(五)魔影：使用點燃的火把可消滅牠。

(六)骷髏：使用哥德式教棍可消滅牠。

(七)雕像：等牠出現就大勢



已去了，無法消滅。

(八)托比亞怪獸：躲牠遠些，不幸中毒可用卡林西多來救。

(九)女吸血鬼：怕聖水，但不怕大蒜。

(十)狼人：使用火把或鍍銀子彈皆可殺死。

(十一)鬼火：需用梨樹魔杖才能消滅。

(十二)殭屍：使用銀劍可擺平牠們。

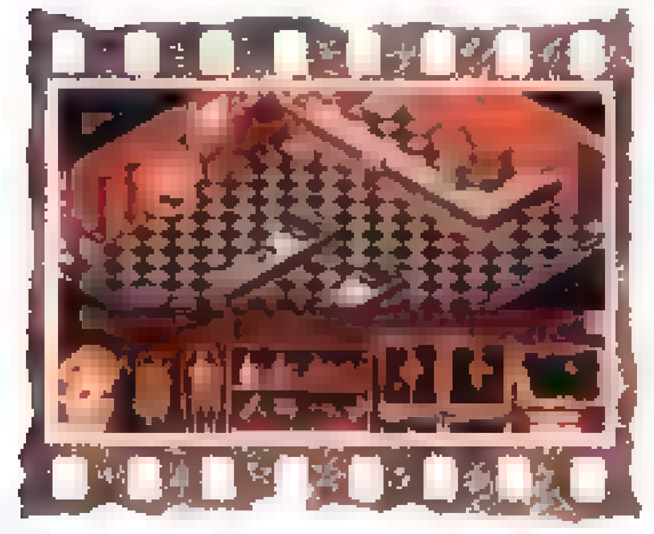
攻略問答提示篇

問：如何才能向伊凡拿到錢？

答：向他輸入「零用錢」即可。

問：如何才能向酒保拿到火柴？

答：你必須有煙斗，那裏可以買到煙斗呢？



問：我找不到煙酒公賣局，怎麼辦？

答：試試看雜貨店如何！

問：要如何才能救樹人呢？

答：修道院不是有復活術嗎！

問：如何將樹人火化呢？

答：有什麼東西可以讓樹燒起來呢？

問：我點了油燈，可是樹並沒有燒起來。

答：沒錯！但你還需要把油燈丟出去才行。

問：在艾德華家找不到他的屍體，該怎麼辦呢？

答：地上的血跡拖到那裏去了，那裏也許有機關。

問：沼澤好像有個地洞，該怎麼下去呢？

答：附近有沒有公共電話亭？算了，你也不是超人。你不是有繩索嗎！洞上面不是有棵樹嗎？

問：要如何解救修道院的皮爾斯呢？

答：他是為什麼受詛咒呢？試著輸入看看吧！

問：那裏有生命之杯，怎麼拿到手？

答：仔細看和尚對生命之杯之描述，不是有個人似乎有這種東西嗎！

問：要有美酒賽斯才肯借高腳杯，可是沒有酒窖鑰匙怎麼辦？

答：向克利爾借啊！他不肯啊！那你只有挖個地洞爬進去找了，事實上是有條秘道的。

問：為什麼安東尼的父親蠟燭做得那麼慢？

答：沒辦法，你一定要完成某些任務之後，他才會賣你蠟燭的。

問：要救娜塔莉亞需要頭髮，可是我找不到她的頭髮？

答：也許她有送頭髮給她的好朋友也說不定。

問：到底誰是狼人呢？

答：看看誰吃的東西不太像正常人吃的。

問：如何發現誰才是真正的狼人？

答：法官會告訴你方法的，你的問題是如何殺死牠。

問：似乎沒什麼武器對狼人有效？

答：你在野外遇到狼群時，第一個念頭是什麼呢？另外把你的槍及子彈改良一下也許……。

問：如何證明安布蘿斯的清白？

答：找出真正的兇手，如果你是警察你該怎麼辦呢？在命案

現場不是有塊破布嗎？那似乎和某人家中某件衣服很像，到他家裏裏外外搜查看看是否有收獲。

問：香菜也可成爲呈堂證供嗎？

答：那你可能需要找專業人士上法庭說明了。

問：拿到天外儀式之後該如何舉行法事呢？

答：先把書放在手上，仔細讀完，去準備好應用物品，再照順序執行即可。

問：我找不到與弗拉米爾生死有關的儀器。

答：他的屍體在那裏？也許你需要挖掘及一點運氣。

問：有了銀鐘可是敲不響怎麼辦？

答：你必須把銀鐘吊起來，你有什麼可以綁它的呢？

問：陵寢內那七個鬼魂到底要什麼？

答：你和康士坦丁談過沒有？每個人有他的職業及愛好，好好去搜集那些東西吧！

問：大宅院主人說不要拿他的東西，可是我真的很想拿？

答：這不是創世紀，你也不是聖者，救世主也是有所爲有所不爲，反正只是借來用一下而已。

問：艾格利帕雖然能告訴我凱恩的名字，可是它也下了詛咒，怎麼解除？

答：去過凱恩的城堡沒有？那裏有本對你有益的書，什麼！你還沒拿，那麼，自己看著辦吧！

問：康士坦丁賣你的護身符可有什麼用？

答：它對某種形式的女妖精有保護功能，聽說那是光魔。

問：巫毒娃娃要怎麼使用呢？

答：一手拿巫毒娃娃、一手拿金飾針，法蘭克蘇都蘇死了。

問：尼柯萊給魔術盒有什麼用？

答：它可放出聖光傷害凱恩。

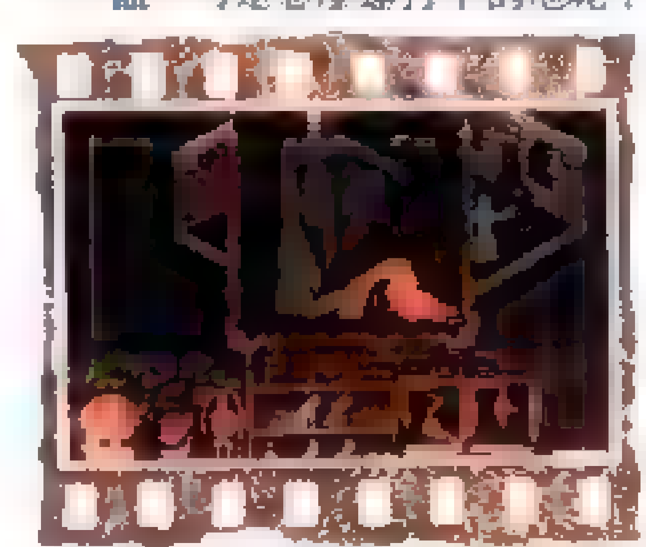
問：爲什麼不論如何，一接觸凱恩我就掛了？

答：他有一對勾人魅眼，你不該看他的。

問：可是我背向他也逃不掉，怎麼辦？

答：把眼睛弄瞎吧！我可不是開玩笑的，不是有種東西吃了就會……。

問：我照順序用了聖水、開魔術盒，可是怎麼還打不倒他呢？



答：你到底知不知他的真名？不是凱恩，是艾格利帕告訴你的那個名字。什麼！你沒有記下來，那你最好有存檔可以翻看一下，否則你只好自己想辦法了。

問：我呼叫了他的真名，可是爲什麼他又恢復了？

答：你一定沒有把他的棺材封死吧！唉！又要重來了。

問：如何才能把棺材封死？

答：試試看鐵鎚和鐵釘吧！找不到？想想看那裏有職！

問：鐵鎚有一把，可是拿給克利爾了，他根本不給我。

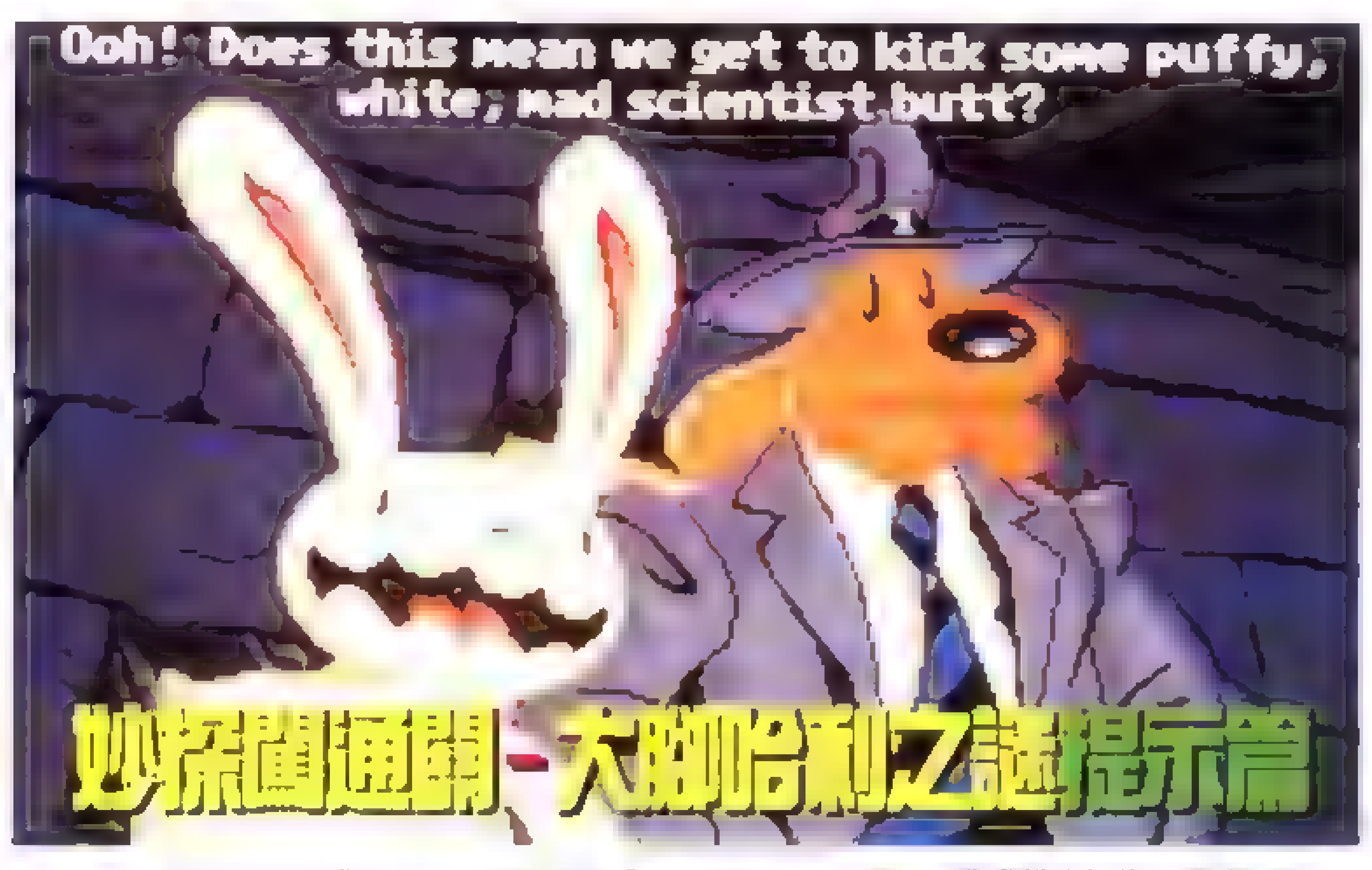
答：他不給你，他家還有誰能幫你？狄卓拉被抓、安卓利死了，那你只有找某人去拿了。

問：鐵釘呢？五金店在那裏？

答：不要太專業了，試試看雜貨店吧！

問：終於解決凱恩了，接下來該怎麼辦？

答：看動畫啊！或許，你可以期待下個遊戲吧！



妙探闖通關-大腳哈利之謎提示篇

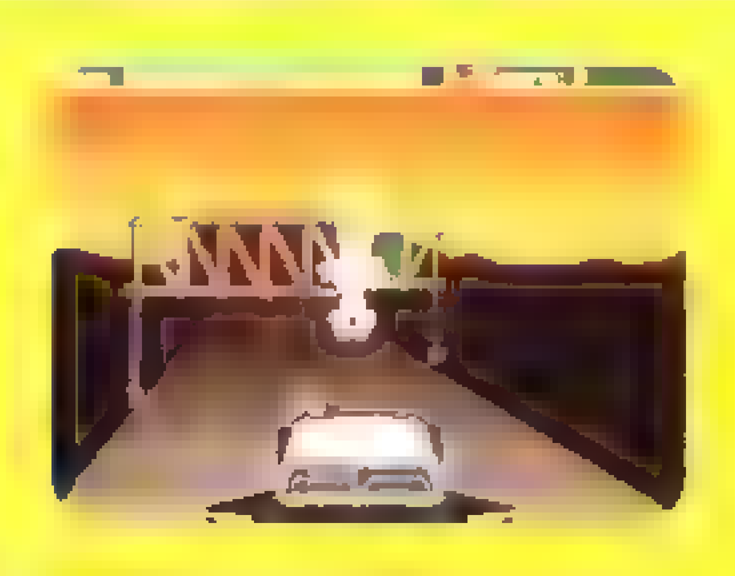
Hi！Everybody！我們又見面了！什麼⁉不認識我！我就是斯文又邪惡……不是不是，是善良又可愛的雜誌特約記者GEMINI，曾經訪問過Adam（差點沒被大卸八塊！），記起來了吧！沒有！那就算了，不過您還活著做什麼呢？不要吵啦！我話還沒有說完！喂！聽不懂中國話是不是？（糟了！原來是Sam和Max來了！）什麼，哦…不…不，我是說聽不懂中國話我們可以用英文訪問（您說英語也通哦！）好了！趕快切入正題吧！不然又有某些「特定人士」要說本記者又在「ㄠ」稿費了（以下以G表示本記者），又可避免翻譯不同之麻煩，特別地點均用原文寫出！

G：據傳聞你們這次「大腳」之案件過程非常的撲朔迷離，究竟你們是在怎麼的情況下接下這個案件的呢？

Sam：那是在一個天氣非常晴朗的午後，當時我和Max正好剛剛處理完一個綁架案件回到辦公室中，正巧上面來了通電話要我們去和街上的一位線民碰頭。

G：聽說你們這位線民非常奇特？

Sam：嗯！他看來有點像隻貓（事實上本來就是隻貓！）



，不過他比較沈默，所以我叫Max用了點手段才把上面的指示弄到手。

G：你們是如何著手偵辦此一案件的呢？

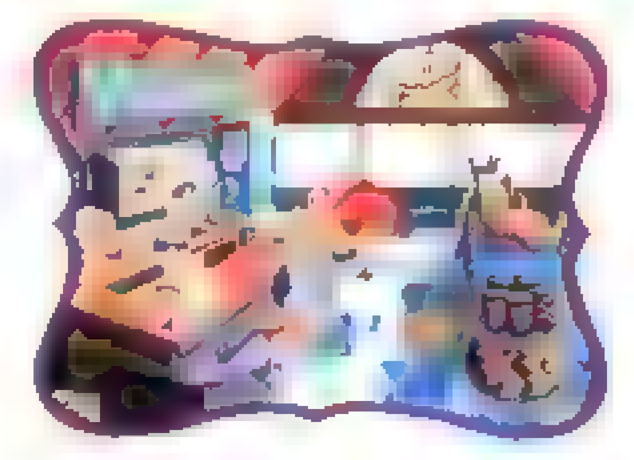
Sam　任何一位好的偵探都應該知道案發現場本身就是一個充滿著線索的地方，我們當然由此案發生的地點——嘉年華會會場開始調查起了（反正一時之間也想不到其他地方可以去的）。

G：聽說你們到了案發現場後玩遍了所有的遊樂設施，而不是在辦案？

Sam　是那個店子說的…不是！我是說這一切都是謠傳中傷，事實上那些遊樂設施提

供了不少的樂趣……不！提供了不少線索，像打地鼠贏得的獎品就很重要，所以我要在這裡聲明，我們之所以玩那些設施全都是有道理的，每一樣設施都與案情有重大的關係，就連看來毫不起眼的Tunnel of Love也隱藏了某些東西在「黑暗」下。

G：Oh！I see！對了！再接下來你們到了什麼地點呢？

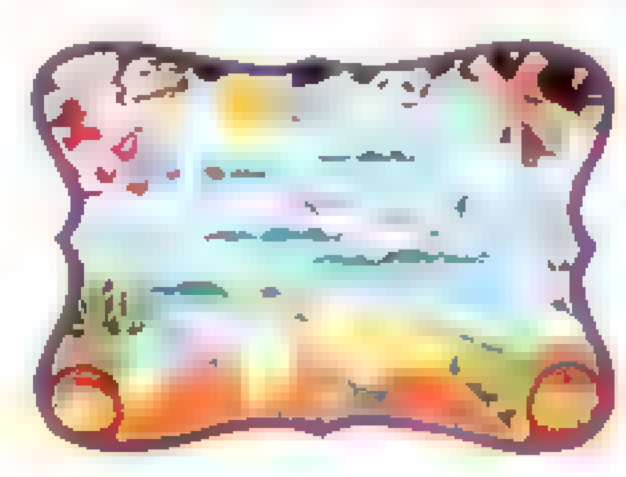


Sam　我們先到全美各地的SNUCKEY'S便利商店採購了

些辦案時的必備物品（包括一把鑰匙和一些打發時間用的小Game！）。

G：據說你們曾經在高爾夫球場遇到兩個惡霸，Max並且被丟進了玻璃箱中。你是怎樣把Max弄出來的？

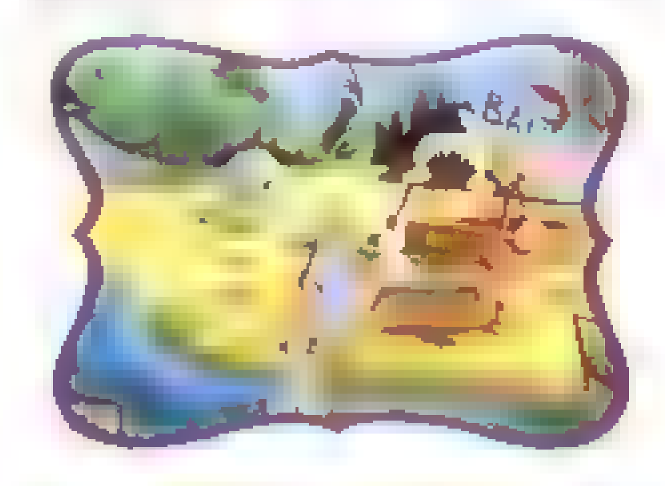
Sam　講到這個就要追溯我的高爾夫球史了，想當年……（若干時間過去，我差點睡著了！）所以我就用球瞄準靶心



用力揮桿，Max 應聲落水，真是大快人心！（Max用拳「K」了Sam！）其實我是用魚當球把水池中的鱷魚變成一直線，然後以我「輕快的腳步」到達對岸救出Max。

G：魚？你們怎麼捉得到那麼一堆魚？

Sam　當然不是我們捉的，而是某位「仁兄」（上次在57



期亮過相了！）釣的，他的技術之高超，我敢打賭他可以釣起所有的魚（縱使是一條「特大號」的魚！）。

G：聽說你們也曾涉足神秘漩渦（Mystery Vortex）？

Sam　喔！那實在是個有趣的地點，一切不可思議的事在那個地方都有可能發生。像是人可以穿「牆」而過，地底

磁場與「顏色」變化有關，以

及事物也會上下顛倒……嗯！眞是令人回味無窮！不過那個小型旋渦倒是讓人最難忘！

G：你們到蛙岩（Frog Rock）去有什麼重要的事嗎？

Sam：哦！那是爲了獲得另一個有關「大腳」的訊息。不過事實上我還打算把Max送給外星人，不過外星人也不要就是了（Max又「扁」了Sam一拳）。對不起！我可以再叫一些東西吃嗎？難得吃到這麼豪華的食物。

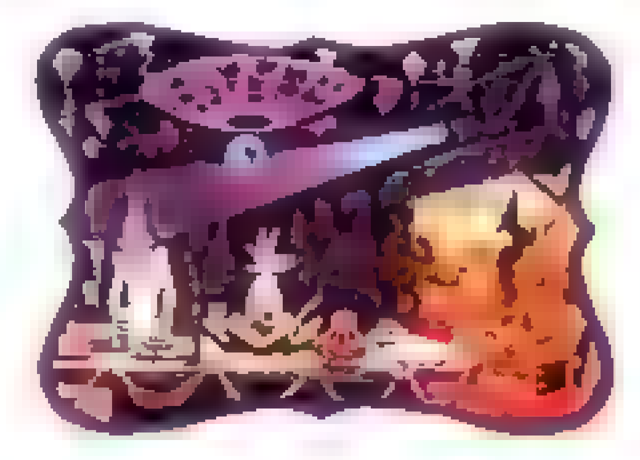
G：沒關係！儘管點吧！（反正是主編出錢！）接下來呢？……啊！對了！你們後來是在什麼地方找到了「大腳」？

Sam：那是在BUMPUSVILLE，也就是那「變態歌手」Bumpus的家中發現的，不過Bumpus家中的那部擬眞遊戲機還眞不賴！只不過他對那部

呆呆的清潔用機器人的管理似乎有些失當！稍稍動些手腳就可以讓它四處亂闖了！

G：你們好像也參加了「大腳」們的聚會不是嗎？不過在門口守衛的「大腳」應該是不會讓你們通過的才對啊！你們是怎麼「混」進去的呢？

Sam：那簡單，先賄賂一下他，再變裝一下就可以進去了。値得一提的就是那件「大腳」的變身裝倒是花了我不少



的功夫，又得找一堆「毛」、又得找「黏著劑」，幸好這些東西「相距不遠」，拿起來方便多了，但是講到這點我的公德心就不允許我再隱瞞一件事了，那就是Max竟然「破壞公物」，身爲一個現代國民……（Max受不了後用一個特大漢堡塞住了Sam的嘴，順便對Sam的控訴補上一腳。）

G：你們不是還去了個叫做The Celebrity Vegetable Museum的地方嗎？那兒有著什麼特別之處嗎？

Sam：說到這個地方倒也是滿奇怪的，竟然可以把蔬菜種成人的模樣！

G：等等！你是說可以讓蔬菜長成人的模樣？

Sam：沒錯！正是這個樣子。

G：（小聲的問）什麼人都可以嗎？哪天我把主編的「護照」給你，麻煩你幫我拿去「種 -棵」主編，可以嗎？

Sam：那有什麼問題，不過您種那種「可怕」的蔬菜幹什麼？莫非……

G：這我另有打算，我們還是回到正題上吧！你們最後混進「大腳」的聚會後，發生了什麼事呢？

Sam：我們在聚會時發生了兩件事，一件很容易就解決了，就是Pumpus也闖進了聚會，但後來我和Max把他們放進了一個「永久保鮮」的地方，在那裡他們可永保年輕的模樣，我對他們也算是不錯了。

G：那另一件事是什麼呢？

Sam：別急！我現在不是正要說嗎！另一件事就是大腳族的居處中有四根圖騰柱（Totem Pole），上面是大腳族留下來的四道謎題，要挽救大腳族端看是否能夠解出這四根柱子代表的謎題了。

G：嗯！看來這是一個很有趣的部份，是不是可以請你詳細的解說這四道謎題呢？

Sam：我想我可以稍微的、大略的提一下有關這個部份，爲了方便區分，我們將柱子自左至右編號分別爲1～4號，以下就針對1～4號柱子的圖騰說明一下：

Pole 1

1 這柱子上面的圖案看來像是一雙手掌發出強大的風聲。

2 看來有點像是在高爾夫球場中發現的雪球（snow globe）

3 想要修好雪球（snow globe）需要一個軟木塞。

4 經過特殊處理的冰錐（icepick）或許可以拔出軟木塞。

5 球中的旋渦可以在某個特別的地點（或許是一部機器中）取得。

Pole 2

1 第二號的圖騰看來像是恐龍的牙齒。

2 這句話也可以說是一句廢話——要拿到恐龍的牙齒你得先找到一隻恐龍。

3 人的力量拔不起恐龍的牙齒，但是車子的力量應該就可以做得到。

4 Max 在這裡可以幫上很大的忙。

Pole 3：

1 第三號的圖騰看來像是John Muir和蔬菜的結合體。

2 你要找到這種蔬菜，也只有一個地方有吧！

3 你需要做的就是先拿到John Muir的照片。

4 把John Muir的照片給蔬菜博物館（Vegetable Museum）的婦人，過一會兒蔬菜就可以種出來了。

Pole 4：

1 這柱子看起像是長髮的秘方。

2 Conroy的臥室中的枕頭。

G：當你完全的拿到這些物品後，你做了些什麼呢？

Sam：我把這四項物品全部丟進了旅館後的熱水池中，在水池中起了一些變化，不過是些什麼樣的變化？我想就留給玩家自己去體會好了。

G：我想這也是一個好法子。對了！我發現今天Max好像滿沈默的，這是怎麼一回事？

Sam：那還不簡單？當有人用膠帶把你的嘴巴封住的時候你還能說話嗎？不過今天的事情給我一項非常重大的啟示。

G：哦！什麼樣的啟示？

Sam：下次我要連Max的手腳一起綁起來（這時Max終於拿掉了嘴上的膠帶）。

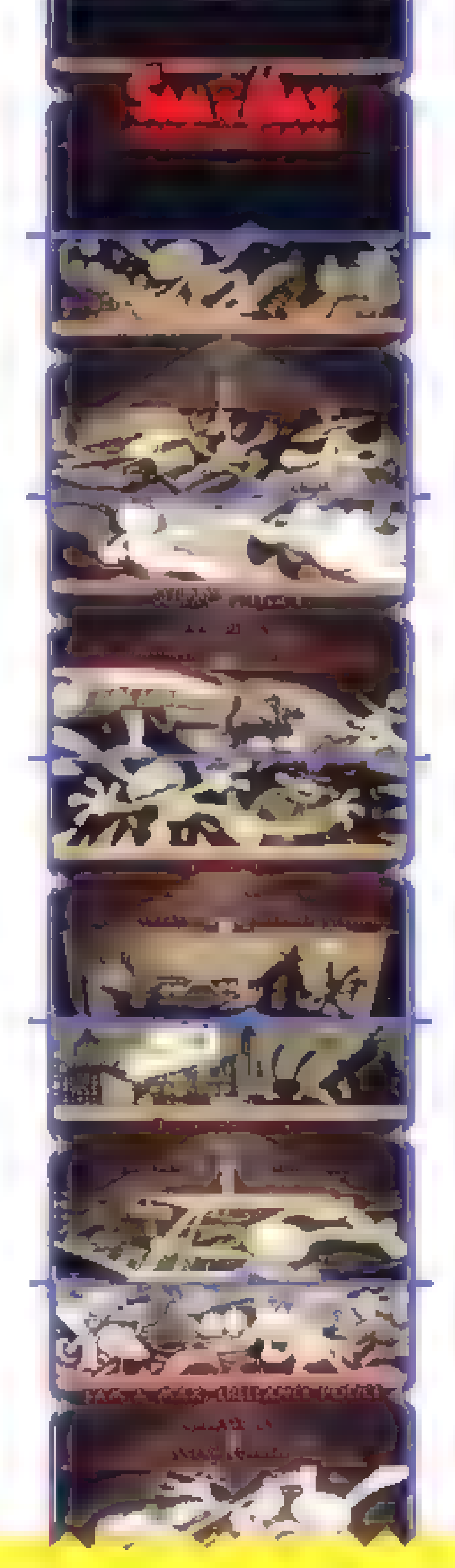
Max：可惡的Sam！你竟然這樣對待你的伙伴，看我怎麼討回公道。！

Sam：你想怎樣？

Max：這樣！（兩人已經扭在一塊兒了）

G：（看來還是開溜的大好機會，不必付帳，又可以報公費，再加上稿費。哇！賺死了！）

/GEMINI



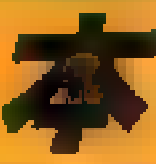
火車大戰略

Silmarils

大陸傳奇

風塵三俠

大陸傳奇 風塵三俠 天外劍聖錄

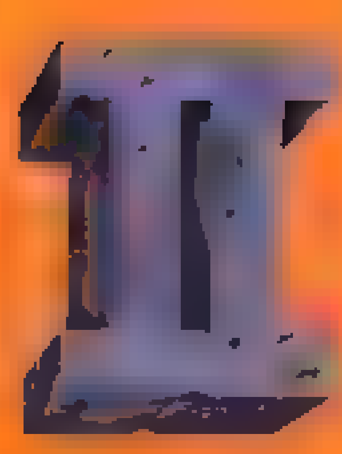


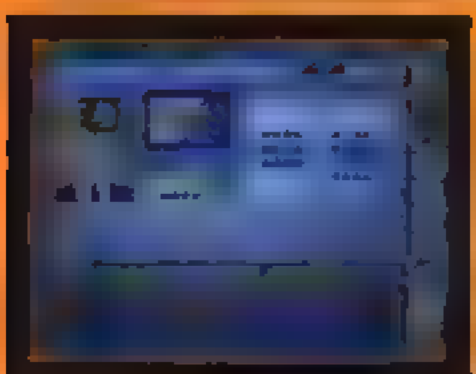
攻略本

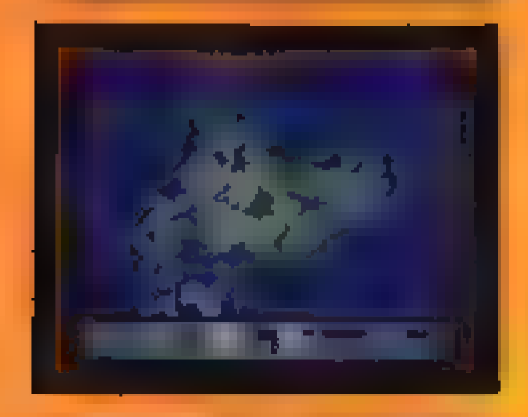
攻略本內均有詳盡的文字解說及彩色圖片，現已正式推出，請向各地經銷商購買！

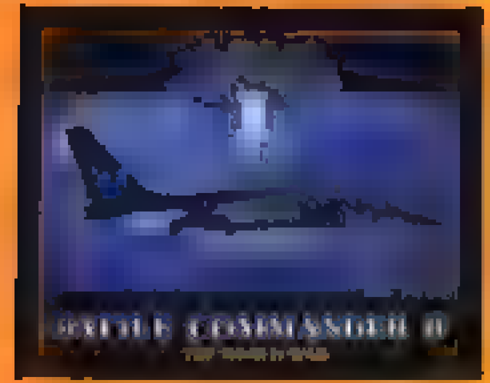
魔宮裡被魔王禁錮的十二位美麗的星座仙子，
正等待你去解除她們的禁咒！
魔宮救美
＊耗時一年繪圖，精緻動畫近千張串連全場，令你目不暇給。
＊緊張刺激的遊戲內容，讓你玩了還想再玩。
＊遊戲中穿插絢麗的法術效果，摒除單調的遊戲方式，還讓您充份滿足視覺效果。
＊十二位美女完全以手繪方式，無論是施咒前或解咒後，均由專家精心繪製，絕非單純掃描照片。
＊繞樑三日的氣氛音樂，同時支援聲霸卡數位音效。
限

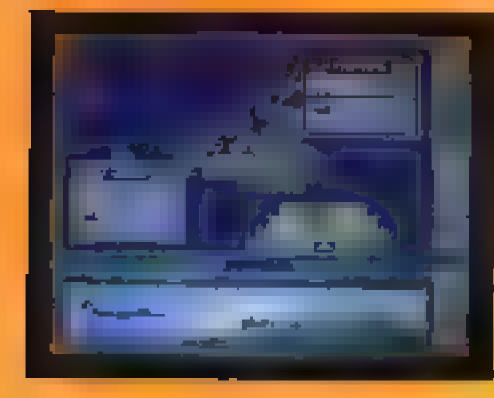
勇者傳說











大戰略旋風再度捲起！ 大戰略II一籌劃年餘，全新出擊！

—地圖比上一代大16倍！
—採用640×480高解析度模式，畫面比前一代更細緻。
採用多國作戰模式，戰場上不再只有兩國交戰，可在包括中、美、俄、伊、日英、德、法八國中任選一個參戰，勝負的判定也不再只以戰術上將敵軍趕盡殺[redacted]。
比上一代多了全新的外交、行政指令，更加入了多國協同作戰功能，唯一不變的是指令容易操作，絕不繁複。

遊戲程式設計師：擅C語言及ASSEMBLY，有遊戲製作經驗更佳。
遊戲美術造型設計及繪圖師，有無經驗均可。
外地者供應宿舍，歡迎共同開發遊戲的未來。
漢堂成績有目共睹，我們竭力為您的作品爭取海外市場。

請洽 07 335-6166 曾先生
漢堂國際資訊有限公司

混沌障壁崩裂後，三大混世魔王的其中二者被囚禁於秩序神殿中，另一個則沉睡於小女孩Cantra的身體中。Batlin來此之後，依照守衛者的指示釋放並喚醒了沉睡中的魔王，原本以為他可以藉由魔王的力量統治世界，然而，到頭來他只是守衛者的一個工具而已，他並不知道，當魔王們醒來時將對地面展開一切報復行動，他們的力量並非常人可以控制的，守衛者巧妙地騙過了Batlin

冒險手札之五

／LOR BEN

當然利用魔王的力量消滅索沙利亞才是守衛者真正的打算。

其實，遊戲中還有許多不明確的地方，Batlin 曾經向 Torrissio 學習囚禁靈魂的方法，但據了解他並沒有學成，在收集魔王的時間內，他如何控制體內的魔王？囚禁魔王的地方有個保護力場，Batlin 如何釋放魔王？一隻蛇有兩個蛇頭是正常，但上顎的牙齒可以拔下來插在牙洞上，那就……這隻蛇也未免長得太奇怪了點！

創世紀VII第二部巨蛇之島

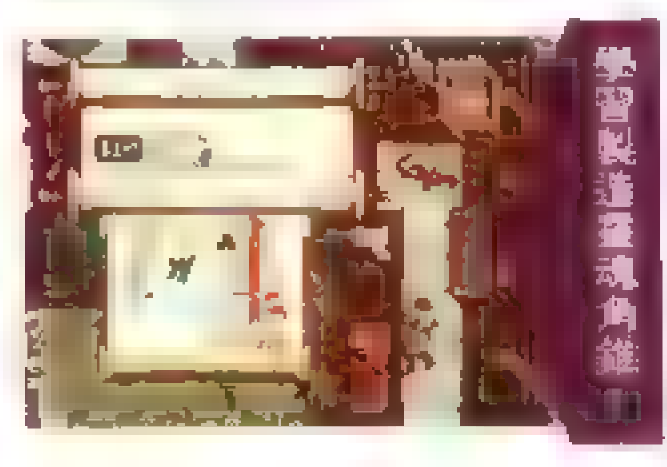
感性之旅

取得秩序聖水後，火速趕回僧侶島用紀律（Discipline）聖水救回Gwenno，她終於清醒

用聖水救回Gwenno

過來，並告訴我一些有關Batlin和混世魔王的訊息。在我向她說明一切後，她建議我到月暈城去尋找囚禁靈魂的方法，希望能再次把魔王囚禁起來。在苦無幫手的情況下，本來希望她能加入，但她希望留在圖書館中研究一些魔王的資料。「好吧！分頭進行也許更好！」我說著，便向月暈城出發。

到了月暈城，我向曾經賣法術給Batlin的Torrissio詢問有關囚禁魔王的事。由於我曾經幫他找回歸護和魔杖，Torrissio送給我一卷可以製造靈魂角錐的魔法卷軸，並告訴我：



學習製造靈魂角錐

「這個法術可以造出用以囚禁靈魂的靈魂角錐，但他只能囚禁一般的靈魂，你說你要囚禁混世魔王？他們的法力太強大了，我想角錐的力量可能不夠，這我就幫不上忙了，你得自己想辦法。還有，角錐的原料是暗寶石──一種鑄造武器的副產品，工匠 Ducio 那邊多的是，你可以向他要幾個來玩玩。」我抄下了法術，並向 Ducio 要了三個寶石便轉身回到僧侶島。一路上，

魔寶石搜尋

我一直想著如何增強寶石的力量。回到僧侶島，Gwenno 立刻給我看他找到有關魔王的資料，並向我解釋著混沌神殿的聖水有著安撫魔王凶性的功效，可以讓魔王安全地困在牢中。唉！我真是天生勞碌命，剛回來又得出去找混沌聖水了。

首先，我們來到了位於邏輯神殿山區北方 61°N,64°E 處的容忍神殿。一進門，就看到

個熟悉的身影，仔細一看，竟然是黑法師 Mortegro 被困在此地。他希望我能想辦法放下吊

被困在容忍神殿的黑法師

橋救他，並且願意教我他的看家本領——召靈術以做爲報酬。這眞是機不可失，我馬上答應了。

在神殿西邊的房間中，找到了一個蛇形術卷軸和一把可以打開神殿地牢的鑰匙。進入神殿地牢，有個人告訴我吊橋控制室的鑰匙在地下室西邊的一個封閉的房間中，唯一的通路只有老鼠洞。老鼠洞？小事一樁！使用蛇形術卷軸變成一條小蛇，簡單取得了鑰匙。回

神殿中的老鼠洞

到地面，用鑰匙打開控制室的門，放下吊橋。打開神殿中央的密門，放了黑法師。Mortegro

容忍神殿的密門

依約教我能夠和鬼魂溝通的召靈術。「聖水呢？爲什麼沒有聖水？」Boydon 說著。「對呀！我們是爲聖水而來的呢！」我思索著。看看 Mortegro 想起了以前 Gustacio 的實驗。「Mortegro 在這裡，那麼在 Gustacio 地下室的祭壇的本來位置就是……。唉呀！聖水就在綠法師 Gustacio 的地下室。走！我們現在就回去拿！」「等一下！」Mortegro叫住了我。「你們現在要回月暈城嗎？我和你們同行好不好？

帶我回去好嗎？

我是被閃電傳來的，所以不太認識路。」「好吧，好人做到底！何況我現在正缺人手呢！」讓 Mortegro 加入隊伍。怎知一出神殿門口，又是一道傳送閃電打中 Mortegro。唉！眞是可憐的法師，這回不知道又要被傳送到哪裡了。

回到月暈城取得容忍（Tolerance）聖水，下一站是位於平衡之城北方（82'N,143'E）的熱忱（Enthusiasm）神殿，這是一個三層的立體迷宮，我們由西北的樓梯上到第二層，再由中央的梯子上到頂層，由西南的梯子回到底層走出迷宮。用箱子的鑰匙開門，用桶子取得了水井中的熱忱聖水。臨走

好深的井，不要掉下去了

前，我在水井東邊的魔法鏡中看到了我的伙伴……不！三個魔王正準備各種陷阱要殺掉我。

唉！走吧！

最後一站就是以前到過的情感（Emotion）神殿了。上一次造訪只是爲了看月之眼，因此行程十分匆忙，這回我們仔細地環顧了整個神殿。Boydon 在中央的房間中找到了一面會說話的牆。和她交談，原來是一個女孩的靈魂被困在這面牆上。她請求我打碎房間中央

被困在牆上的靈魂

的柱子釋放她，並告訴我一些關於情感美德的事。原來情感美德已經分離成愛（Love）、恨（Hate）、喜（Happiness）和悲（Despair）了，所以雖然神殿中的池中還有水，但並沒有美德的法力，因此和一般的水沒有兩樣，要得到聖水就必須重建情感美德把這四個成分再次合而爲一。

首先，我必須先釋放女孩的靈魂，我開始拿劍攻擊著中央的石柱。不久古老的石柱禁

情感神殿中的符石

不起多次的攻擊，粉碎了。我也找到了被壓在石柱下愛的符石。和其他放在祭壇上的恨、害、悲等三個符石一起放在水池前的四個小石柱上，池水果然又恢復了魔法力量。我們取得了情感聖水，結束了混沌神殿的旅程。

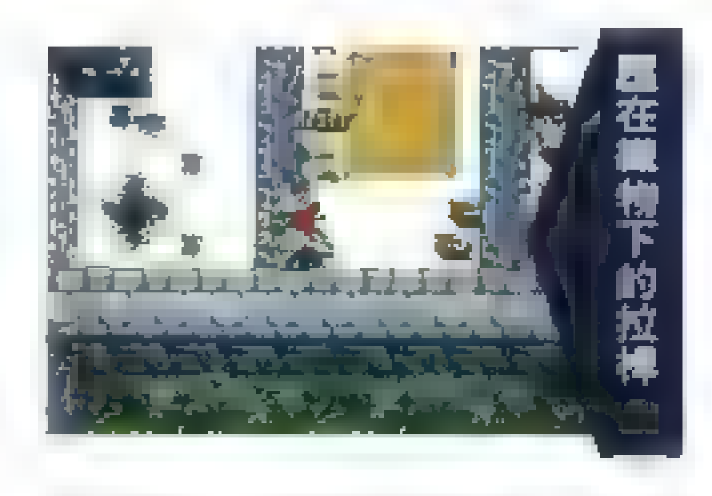
降妖伏魔

看來一切準備就緒，該是找三個魔王救回三個老友的時候了。拿出Dupre的盾，用笛聲召來獵犬 Doskar ，開始追蹤伙伴。在 Doskar 的追蹤下，我們來到了位於北方森林西邊，果營沼澤西北方的白龍堡。一路上我們遭到了一些狙擊，在城堡門口又看到了一封「歡迎函」，看來就是這裡沒錯了。

追蹤混世魔王

一進門就是白龍王親自「招待」，在每個房間中又有魔王們特地爲我準備的隆重「歡迎儀式」，我和 Boydon 只得步步爲營了。先上到屋頂，由頂樓回到音樂廳。在口琴下找到了一把鑰匙。回到走廊（圖一 22 處）經由陳列室進入實驗室，在屍體中找到了可以打開書房的鑰匙。由書房上二樓，在會客室中又找到了一把鑰匙。再到正廳，用開鎖器進入廚房再到餐廳，在餐桌的餐盤下又找到了一把鑰匙。回到

走廊用會客室找到的鑰匙打開紡織室的門，在房間中移開棉花，找到了南方密門的拉桿。扳動拉桿進入倉庫，用音樂室的鑰匙打開通往禮拜堂的門。在禮拜堂地毯西北邊找到北面密門的拉桿進入休息室。用餐廳中的鑰匙開門



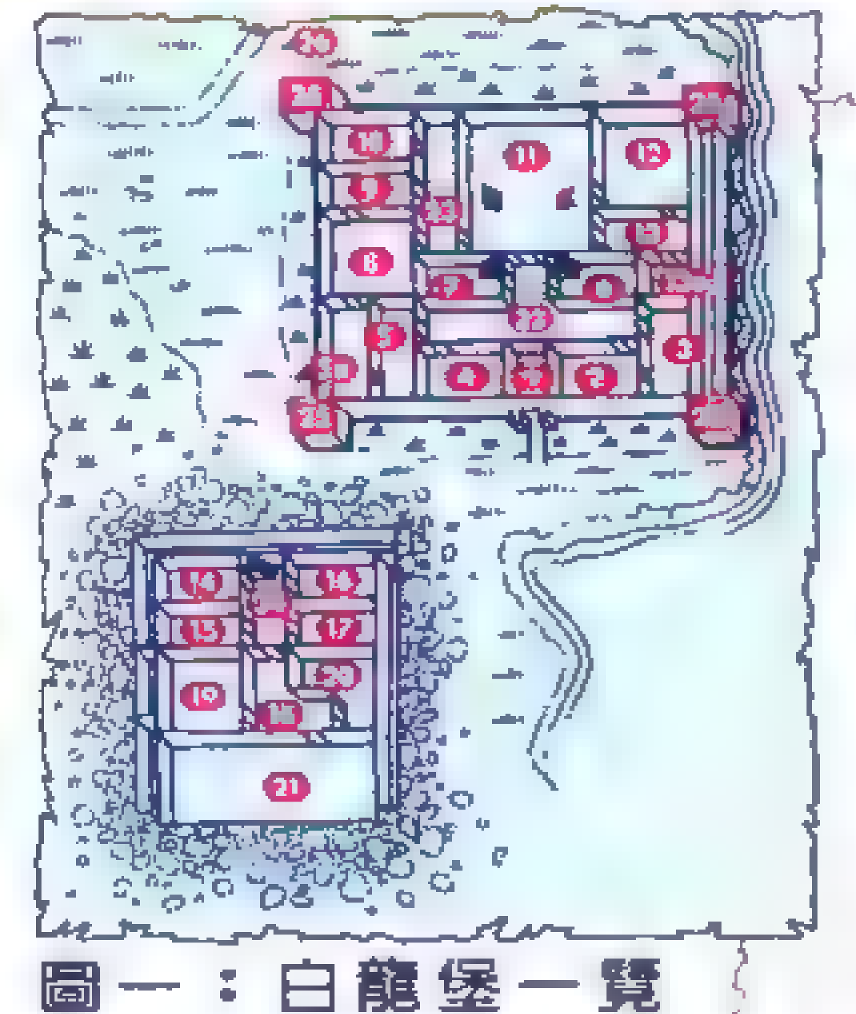
壓在雜物下的拉桿

到走廊。用開鎖器開門，在兒童房中找到一把鑰匙。由樓梯進到地下室。

在地下室中，只有西北邊客房的門可以用兒童房的鑰匙打開。在房間的西南角找到通往外圍走廊的密門。由南邊的密門進入西南客房，拉動時鐘旁的拉桿打開通往東南客房的密門。拉動位於東南邊客房密

城堡中每個房間都有密門

門南方的拉桿可進入東北邊客房，在此房間內找到了可以打開兩個走廊間的門。進入武器房啟動拉桿，可以打開通往主臥房的密門。



圖一：白龍堡一覽

1 入口處	13a 廚房庫房
2 陳列室	14 西北客房
3 實驗室	15 西南客房
4. 音樂廳	16. 東北客房
5 紡織房	17 東南客房
5a. 紡織室倉庫	18 走廊
6 書房	19 武器房
7 會客室	20 主臥房
8 禮拜堂	21. 城堡大殿
9 休息室	22 中央走道
10. 兒童房	23 樓梯間
11. 中央正廳	24 樓梯間
12 餐廳	25 守衛塔
13. 廚房	26 北方森林

來到主臥房，看看附近的環境，令我想起了在熱忱神殿中所看到的影像。通過南方這個門就是三個混世魔王了，必先制服魔王的靈魂，看來是動用黑劍的時候了。把 Boydon 留在外面，我握著黑劍進入大殿，王座上的是三個嚶殺我的「好友」，大殿中處處是陷阱，在我走到王座前時背後

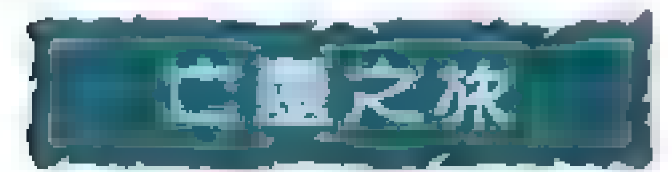
燃起一片火海，這一次我只有背水一戰了。

這真是艱苦的一役，伙伴們隨我奔走各地，武力自然不弱。我在全身魔法護甲的保護下經過幾回合的大戰，終於將三個魔王的靈魂再次禁錮於我的黑劍之中。

同伴相聚

想不到魔王的力量竟是如此強大，我的黑劍在吸收了他們的靈魂後，變得愈來愈難以控制。看來非得快點把他們的靈魂移到靈魂角錐不可，否則我的黑劍可能無法長期囚禁他們。我立刻拿出三顆暗寶石，使用製造靈魂角錐的法術將寶石造成靈魂角錐。再將角錐分別浸入三種混沌聖水內以強化它們的力量。最後使用黑劍將三個魔王的靈魂分別導入三個角錐內。

終於收服混沌魔王了，Boydon幫我將伙伴們的屍體背回僧侶島。



亡靈之旅

回到僧侶島，Karnar幫我復活了所有的隊員，然後將倫理（Ethicality）、紀律（Discipline）和邏輯（Logic）聖水分別給Shamino、Dupre和Iolo喝下。伙伴們終於又重聚在一起。

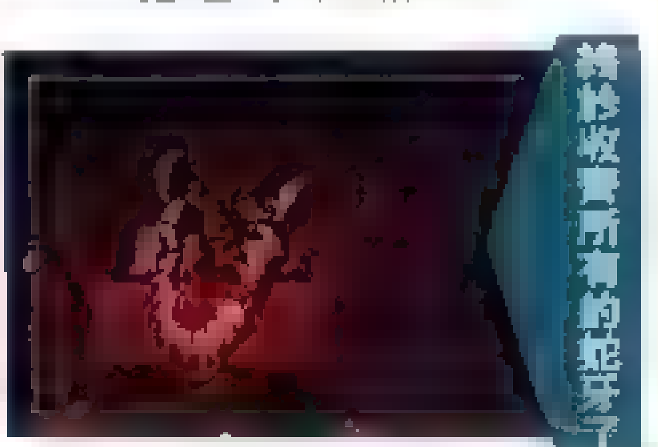
此時教堂的鐘聲響起，Karnar一聽告訴我這是預言者Xenka回來的信號，並請我參加他們的迎接儀式。當然，整個事件的神秘人物，預言者傳說英雄和蛇島末日的Xenka今日終於現身了，怎可輕易錯過？我隨Karnar進入禮堂，其他的僧侶已經到齊。僧侶們開始祈禱，Xenka在禱告聲中出現。

會見Xenka，得知她預言的經過。Xenka給我一個蛇牙：「這個蛇牙可以帶你到墓穴島，我不知道為什麼，但我強烈感到有個亡靈在墓穴島想見你。你快去吧！」「想見我？」「沒錯，加上我這一個，你的蛇牙就只缺一個了。最後一顆蛇牙被北方民族保存著，你也可以去找找看。」「北方民族？好吧！我們先去拜訪獵怪族好了。」隊伍再次整裝出發。

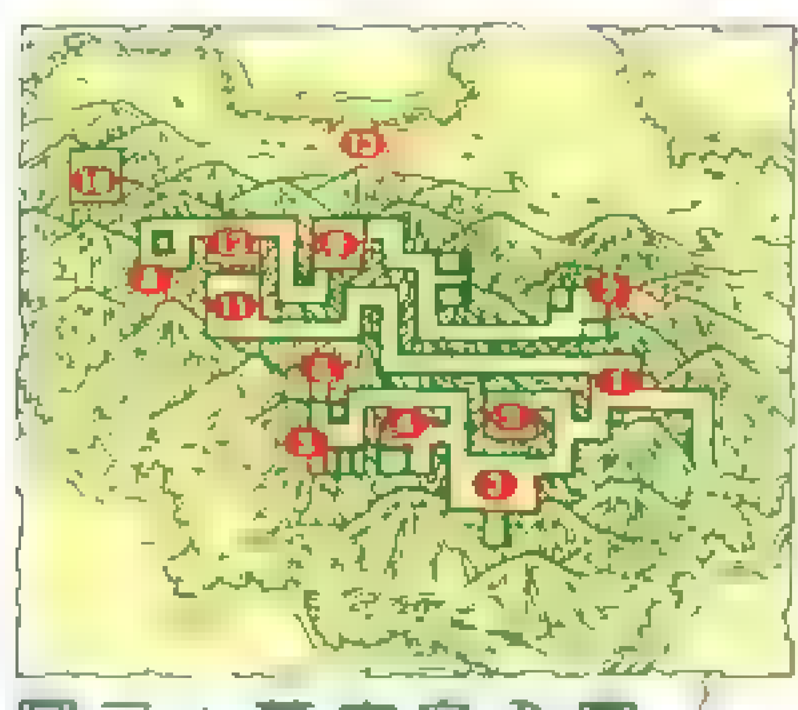
來到獵怪村，在門口就看到了Gilwoyai的屍體。「不妙！難道密獵者來過了嗎？」這幾天我為了混世魔王東奔西走，竟然忘記了當初承諾獵怪的事了。進入洞穴中，Yenani證實了我的想法。密獵者展開了狩獵行動，所有的獵怪都被殺了，族中的至寶Baiyanda護身符也被搶走了，唯一生還的只有他們一家三口。看來這件事我不能再忽視了，Yenani告訴我他們發現了密獵者住在北方山區的山洞中，我們得知位置後便立刻往北方而去。

隊伍在59'N,25'E處找到了密獵者居住的山洞，進入後見到了密獵者頭子Hazard。我要求他立刻停止狩獵行動，Hazard大笑幾聲：「停止？有可能嗎？獵怪皮是最值錢的，你看看自己身上披的是什麼？你有什麼資格叫我停止？」對於Hazard的反駁，我無話可說。「夠了，以前的錯誤已經造成，但現在獵怪快滅亡了。難道你還是只為了你的利益？」「他們滅亡干我屁事，我只知道獵怪皮最好賺！」看來我和Hazard已經沒什麼話好說了，只好用武力「說服」他讓他不能再打獵了。使用Hazard身上的鑰匙打開他床邊的箱子，找到了獵怪族的寶物Amulet of Baiyanda。把它帶回給Yenani，

救回被迷惑的隊員


終於收齊所有的蛇牙了

Yenani 感謝我幫他們解除威脅，將他們保存的最後一顆蛇牙送給我。我收下蛇牙後便由巨蛇之門離開，前往 Xenka 所說的墓穴島。我暗自猜測：「到底是誰想見我呢？」



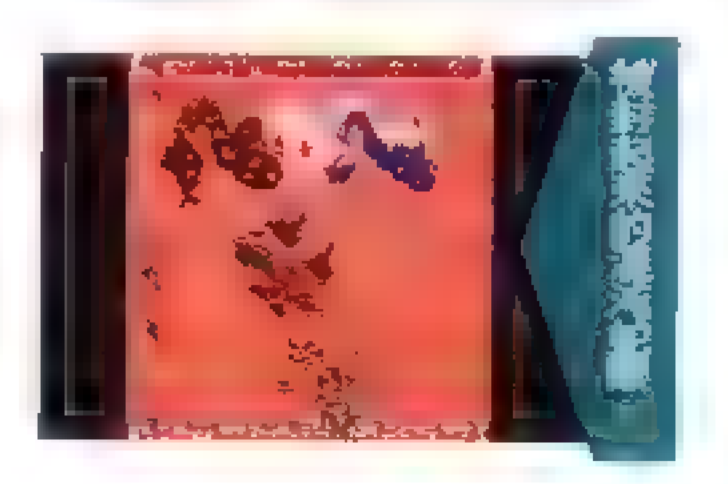
圖二：墓穴島全圖

1. 入口大廳
2 工具房
3 禮拜堂
4. 墓室
5. 墓室按鈕
6 傳送到 7
7 墓室
8 木乃伊
9. 平衡大廳
10 藏書室
11 混沌蛇眼
12 傳往 Hierophant 墓室
13 巨蛇之門

通過黑暗道，來到墓穴島。眾人在島的南方 12'N,44'W 的地方找到山洞的入口。進入後是一個大廳，中央有個牌子寫著要我照著地上的蛇紋走。我們照著蛇紋走，來到了最內部的墓室（圖二5處）。壓下墓室西面牆上的按鈕，打開北邊的密門。進入後，我們被傳到另

一個墓室（圖二7處）。向西走，在9處的大廳中看到了兩個石壇和一個黃金蛇，還有個碑文寫著：「平衡是明智的！」看不懂，只好再向前探路。在8處，我們受到一個木乃伊的攻擊。打敗它後，在他的身上找到一個卷軸寫著：「黃金蛇可以帶你到更內部的地方！用你現在看到的東西可以和黃金蛇平衡！」「平衡？那剛才那個碑文就很容易明白了。」我把卷軸放在和黃金蛇對應的石壇上，黃金蛇果然有了反應，我們被傳到了一間藏書室（圖二10處）但並沒有出路呀！房間中所有的書都殘破不堪只有一本書被保存的較好。好吧！既然出不去，何不看看書中寫些什麼？書上記錄著蛇島兩大陣營的對抗歷史：「在秩序與混沌兩大陣營的戰爭中，混沌之蛇戰敗而亡，秩序之蛇得到完全的勝利，並將混沌之蛇的力量分化成三個混世魔王分別囚禁起來。而秩序之蛇得到統治地位直到今天。」

看完書後，我對所有的事總算有了完整的了解，但我總覺得還少了什麼，我也說不上來。把書闔上，我們被傳到了一條通道。向西是一個大廳，



一隻骷髏龍守護著一個混沌蛇眼。打敗他後，我覺得這個蛇眼好像是十分重要的東西，將它帶在身上。伙伴繼續搜尋著這個房間，在北面的牆上找到了一道暗門，進入後被傳送到最後一個墓室。看來要見我的亡靈應該就在這裡了，但為何不見人影呢？「當然沒有人影，他是鬼魂呢！」伙伴們提醒了我。「哈！我忘了」使用黑法師 Mortegro 教我的召靈術，平衡陣營的守護神也是大地之蛇的主人 Great Hierophant 出現在我面前和我說話：「你們終於

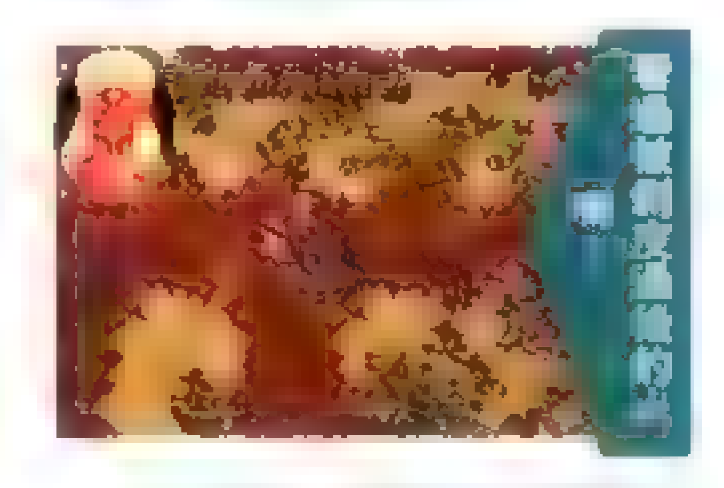
來了，大地之蛇好幾次向我介紹過你們。我想你們就是我多年來要找的人了。」「等一下，你說大地之蛇？他是誰？我認識嗎？」我打斷了他的話。「你不知道嗎？他就是一直在你耳邊幫助你的那個聲音。」「原來如此，我終於知道他是什麼了，你找我有事嗎？」「見我之前你們應該已經知道秩序與混沌戰爭的事了吧！其實秩序和混沌不應該是敵對的，只要有一個新的平衡的力量介入就可以使他們轉為相輔相成的關係。所以在那場戰爭之中，雖然我和大地之蛇趕到，但一切已經太遲了，秩序之蛇打垮了混沌陣營。失去了混沌之蛇的制衡力量，世界變成了不平衡的狀態，大地之蛇也因此而失明，元氣大傷。所以以我自

己的力量根本沒有能力獨自使世界恢復平衡，我始終在此等待有緣人，希望能使平衡再次建立起來。」

「那我要怎麼做呢？」我問。

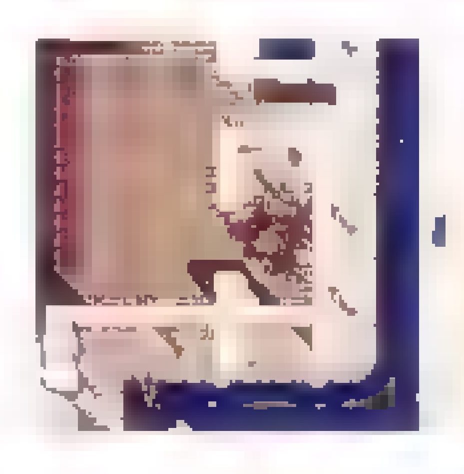
「首先，你必須得到我的力量。去尋找我的蛇杖、蛇鎧甲和蛇冠吧！它們是我權力的象徵。其中蛇杖代表勇氣，就是你背上揹的這一把，你已經找到了。蛇鎧甲代表愛，你可以由白色之城著手。蛇冠代表知識，我臨終前託付給一個人，雖然他已經被混世魔王殺死了，但他留下了一個線索。得到我的力量之後，就是要使混沌之蛇復活。混沌之蛇已經被秩序之蛇分化成爲三個魔王了，我看得出來你對他們極爲厭惡！你錯了，混世魔王的本質並不是邪惡的，那是被秩序之蛇分化的結果。只要將他們再次結合起來就可以使混沌之蛇重生，那時候他們會反過來幫助你的。但我也只知道這些，至於怎麼使混沌之蛇復活，你就得去找混沌陣營的守護神 Hierophant of Chaos 了。現在我得走了，記住我的每一句話，完成我的遺願。」Great Hierophant 化成一道輕煙而去。

按照 Great Hierophant 的指示，我們來到了幼鹿城尋找蛇鎧甲。城中的人也都遭到了混世魔王的毒手。找遍城中，只有 Ruggs 活著。和 Ruggs 談話，他告訴我：「那天我進城來找 Delphynia 城中就變成這樣了。」守衛告訴我是 Iolo 幹的，但是我不相信。現在城中的人都死了，城主 Yelinda 逃到果菌沼澤去了。」一切的事太複雜了，我沒時間向他解釋便向沼澤走去。沿著沼澤的路找尋，我們終於在 33'S,63'E 處找到了 Yelinda。魔王居然把她的皮剝掉了一層，實在太殘忍了！



Yelinda 一看到 Iolo 就破口大罵，Iolo 這時候是有口難言，我只好向她解釋了半天她才勉強相信。Yelinda 告訴我發生了這樣的事她能大難不死已是大幸，她也不再要求什麼了。現在唯一的願望就是能找回她被偷走的美麗之梳，回復她的容貌就好了，就算是使用幼鹿城的鎮城之寶——蛇鎧甲也在所不惜。「妳說蛇鎧甲？」「是的！那是好多年前傳下來的，是幼鹿城的精神象徵。你能幫我找回梳子嗎？」眞是得來全不費工夫，我拿出以前從月彙城 Columna 的寶箱中拿到的美麗之梳（Comb of Beauty）還她。她在使用之後立刻回復了原來的容貌，並給我幼鹿城寶

庫的鑰匙和位置。回到幼鹿城的大殿，照著 Yelinda 的話在大殿的東南角小房間中的北面找到了一面幻象牆。通過幻象牆



由樓梯向下找到了幼鹿城的寶庫，用 Yelinda 的鑰匙開門得到了 Great Hierophant的巨蛇之鎧。

最後就只剩巨蛇之冠了。Great Hierophant 說他託給了一個人，而且這個人已經留下了線索給我……，到底是什麼線索呢？我手邊還有沒解開的資料嗎？不其然攤開地圖，有的話就只剩當初在 Hawk 船長的寶箱中抄下的藏寶圖了。想起了 Hawk 臨終前的那句話：「這是我一生中最重要的東西！」「最重要的？」難道 Great Hierophant 把蛇冠託給了 Hawk？Hawk 的寶藏就在離幼鹿城不遠之處，何不去看看呢？照著 Hawk 的藏寶圖的指示，我們終於在 85'S,23'W 的樹洞裡找到了

巨蛇之冠。

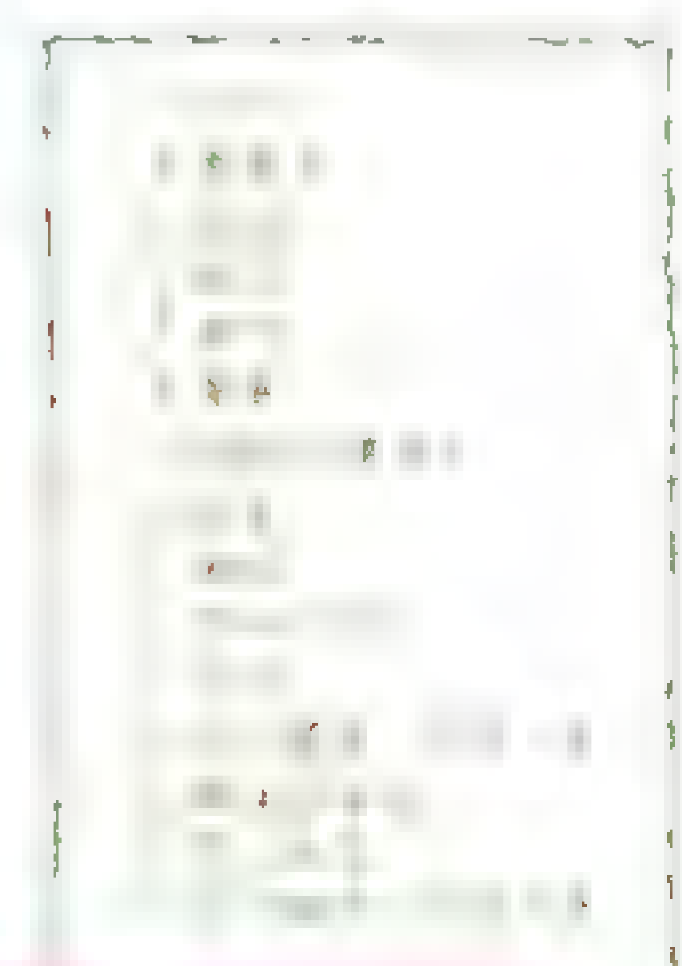
找齊了 Great Hierophant 的三件物品，第二步就是使混沌之蛇復活了。回想起 Great Hierophant 的話，他要我去問 Hierophant of Chaos。咦！Hierophant of Chaos？好熟悉的名字，我好像在那裡見過！我想起了當初和 Selina 尋寶時遇到的鬼魂。他的名字不就是 Chaos Hierophant 嗎？這下我明白了，全部的謎團終於解開了。雖然當時他的話我聽得滿頭霧水，但現在回想起來我完全了解了。記得他還抄給我一份卷軸呢！如果沒記錯的話，上面所記載的就是復活混沌之蛇的方法了。用翻譯術查看卷軸，上面果然記載著復活混沌之蛇的方法。但是當我看到最後一項時，上面說：「需要有個靈魂來結合三大魔王。」我到哪去找個靈魂呢？沒辦法，只好再去找 Xenka 問問看了。回到幼鹿城用 Yelinda 房間中的鑰匙打開大殿中通往巨蛇之門的通道。由黑暗道返回僧侶島。

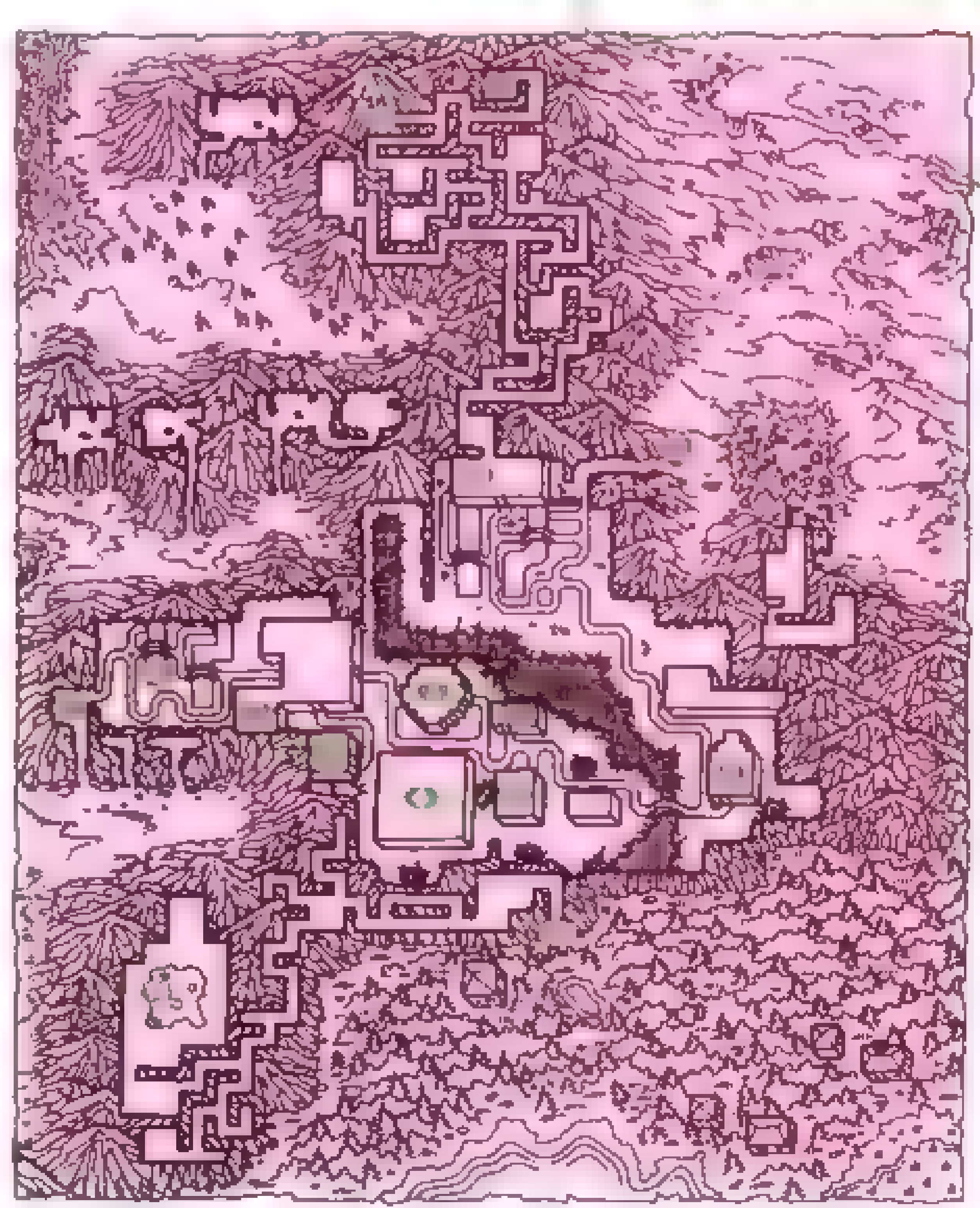
殺身成仁

找到了 Xenka 向她說明一切，Xenka 說：「要結合三大魔王的靈魂不能是一般人的，他必須要能控制魔王而不能反被控制，所以這個靈魂一定要有平衡的特質才行。現在看來靈魂的人選只有曾經由魔王控制下回復平衡的 Gwenno、你三個隊員和曾經受過六大神殿洗禮的你了。別插嘴！我知道你們都很樂意。（筆者按：誰說的！）我這兒有五支籤，就讓你們抽籤決定吧！（筆者按：早就準備好了是不是？）」結果，我抽到了「魔王」。好吧！願賭服輸（筆者又按：我看是騎虎難下），當初炸了黑月之門我就沒有抱太大的希望能再回去。如今

要害死異鄉也是意料之事了，交待了一切後事，我們便往蒙特利城的葬儀社走去。

到達葬儀社，來到焚化爐頂。扳動開關啟動焚化爐，後面突然傳來 Dupre 的聲音：「你們都是我最好的伙伴，我不能眼睜睜地看著你們死，再見了伙伴們……」「啊！不行！」我迅速關上開關，但已經太遲了。爐上只剩下 Dupre 那引以為傲的魔刀和神盾，烈火一般雖





圖三：混沌聖堂地圖

止。走了!Dupre安靜而勇敢地走了。

1 雜品店	5 鐵匠舖	9 雕刻房
2 禮拜堂	6 音樂廳	10 庫房
3 宴客廳	7 食品店	11 向下樓梯
4 武器房	8 火具店	12 向上樓梯

圖四:混沌神殿地下通道第一層

1 兵營
2 向上樓梯,往第一層
3. 向上樓梯,往混沌聖堂

圖五:混沌神殿地下通道第二層

拿著Dupre的骨灰罈,照著Chaos Hierophant的卷軸指示,眾人來到了碎脊者山脈,尋找

位於山脈最底部的混沌聖堂。使用在廢墟(圖三19處)中找到的炸藥炸開巨蛇之門北方的大門進入山脈的迷宮。在經過一番探索之後,眾人終於來到了混沌聖堂。照著卷軸的提示,我們在聖堂北方牆上找到了密門,果然看到了Chaos Hierophant所說的光之牆。

按照卷軸上面的儀式,我將混沌之蛇的黑石像放入中央的蛇印中,接著照著石壇上的牌子將三個囚禁著混世魔王靈魂的角錐依照綠、藍,紅的順序由東北到西南放在石壇上。最後將Dupre的骨灰罈放在西北方的石壇上。混沌之蛇終於藉由Dupre的靈魂復活了,Dupre也成為混沌陣營中新的領導者。

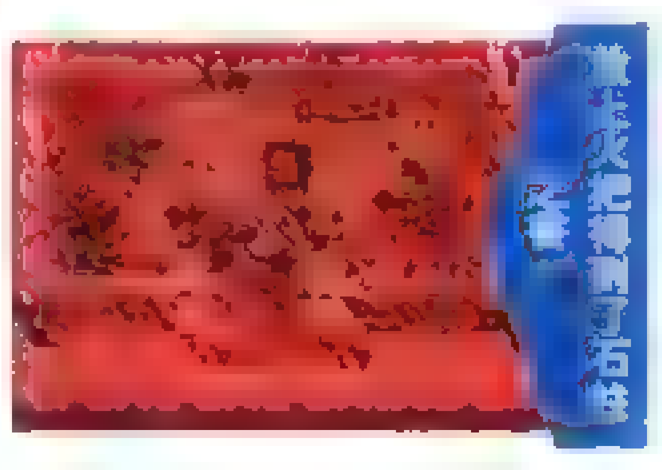
這時空中傳來混沌之蛇Dupre的聲音:「伙伴們,我已經結合了三大魔王的能力。現在我將可以控制混沌陣營的力量來幫助你達成平衡。去吧!快去日出之島完成平衡的任務。」這時Xenka也來到了:「走吧!你任務的終點就在日出之島。帶著這把蛇之劍(Ophidian Sword)!你會需要它的。」我接過蛇之劍拿回平台上的混沌蛇像,進入巨蛇之門。使用役怪族的最後一顆蛇牙打開與鍊道最後一道通往日出之島的門。來到平衡陣營的聖地——日出之島(Sunrise Isle)。

在日出之島處處都要遵守平衡的原則,在前過巨蛇神殿中央的書後得知紅色和藍色的蛇像可以達成平衡,將神殿四個角落的蛇像拿走,分別將紅、藍兩種蛇像放於南北兩個平衡天秤的兩邊。祭壇上出現了代

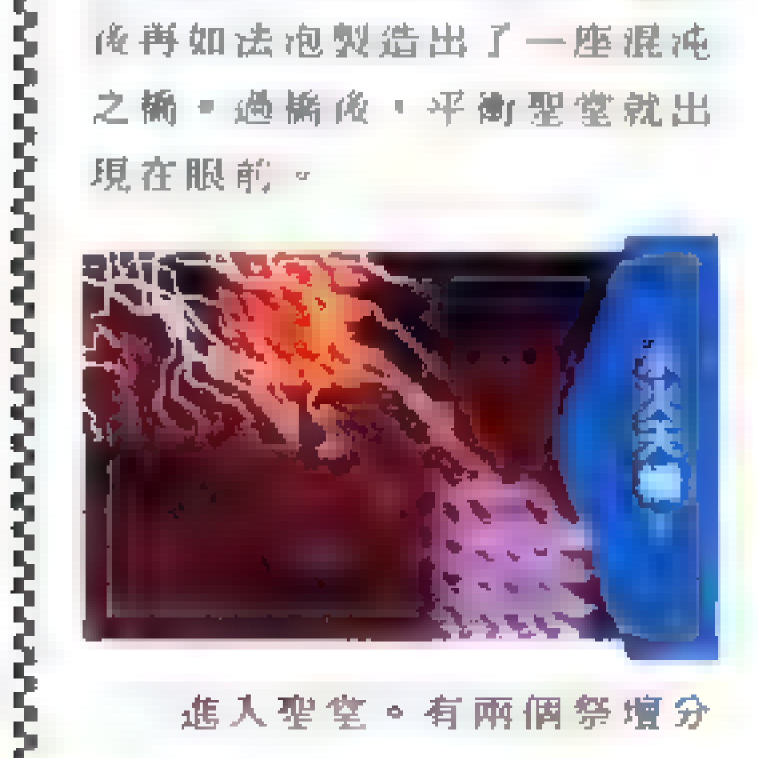
表六大美德的聖器,將它們通通拿走。向西看到了一本平衡之書,上面記載著各項美德的聖器和它們的平衡關係:倫理是一條火把、紀律是一支匕首,邏輯是個算盤,而容忍、執忱和情感則分別是鎖鏈、玫瑰和心。為了達成平衡,我在各個神殿的祭壇上放上與其相輔的美德的聖器。在倫理、紀律

圖六：日出島之平衡神殿

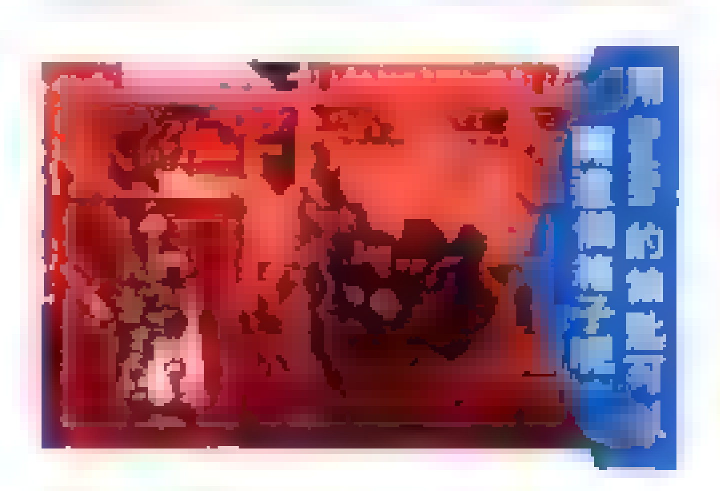
邏輯、容忍、熱忱和憐憫神殿中分別放下鎖鏈、玫瑰、心、火把、匕首與算盤。在最後個容忍神殿中放完最後一個聖器後石壇上出現了一本書。」知寫著要我在兩個石柱中間步行。回到巨蛇神殿北方的石柱



中間（圖六9處）再打開書。眼前出現了一座秩序之橋，過橋後再如法炮製造出了一座混沌之橋。過橋後，平衡聖堂就出現在眼前。



進入聖堂。有兩個祭壇分別需要放上代表秩序和混沌的兩個物品，四處查看之下在兩邊水牆和火牆後面有冰和火的鑽石，這大概就是所謂的代表物了吧！用在西邊房間桌上的袋子裡的鑰匙打開東邊冥想室的箱子，找到了一些火蠟燭將

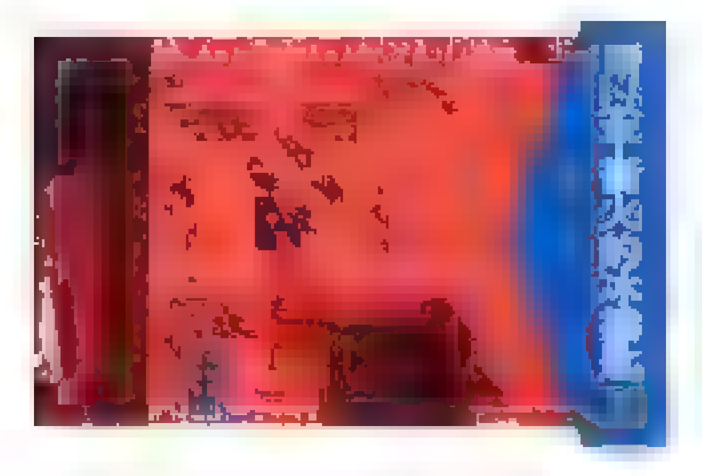


火蠟燭放在冰牆前的祭壇上冰牆立刻瓦解成碎冰塊，我們得

到了冰鑽石。帶走一個冰塊，將它放在火牆前的祭壇上，達成平衡後火焰上出現了一座橋，我們拿到了火鑽石。將冰火鑽

石分別放在東西兩個祭壇上，打開了中央大廳的大門

進入中央大廳，中央的祭壇寫著：「冰火方塊。」由中央北方的梯子上到第二層，按下兩個開關。再走過樓梯下的幻象牆進入傳送站到東南方第層的房間。進入北方的房間壓下按鈕，再由傳送站回來。到西邊的第二層，取出寶箱中的鑰匙，並用遙控衛壓下南邊房間的按鈕打開下層的門。到下層的房間壓下按鈕打開東邊下層房間的門。由傳送站到東邊第二層用鑰匙打開樓梯的門，進入下層。在寶箱中找到一把火之鑰匙。用火之鑰打開西邊存放冰方塊的房間，拿走一些冰方塊和一把冰之鑰匙。用冰之鑰打開存放火方塊的房間，



得到了一些火方塊。按照中央

祭壇的要求，將水火方塊各兩個放在祭壇上。

大廳中央出現了一個傳送站和卷軸。我按照卷軸的指示穿戴著蛇冠、蛇耳環和蛇鎧甲，拿著蛇杖和三個黑石像進入傳送站。我被傳到了一個禮拜堂，耳邊傳來了大地之蛇的聲音，要我將蛇杖、蛇鎧甲和蛇冠放在禮拜堂的供桌上。我照做了，供桌上出現了秩序蛇眼。在聽

完大地之蛇給我的指示後我被傳回原地，最終聖堂的大門打開了。

一進入平衡聖堂，就傳來了秩序之蛇的聲音：「你以為

你們是誰？想奪走我的統治地位嗎？找死！來人啊，給我拿下！」這個平衡的儀式豈容秩序之蛇破壞，不能讓Dupre的心血白費了，伙伴們很快地解決了秩序之蛇的手下。

照著大地之蛇的指示，我照著地上的蛇紋將三個黑石像放上去開啟了光之牆。大地之蛇又指示著我把混沌和秩序兩個蛇眼放在他的祭壇上。重獲雙眼的大地之蛇果然恢復了原有的力量。最後我照著他的話使用Xenka給我的蛇劍砍下大地之蛇使他進入虛無世界。一連串的閃電下來，我的眼前一黑，彷彿也跟著大地之蛇進入了虛無世界——一個神的世界，在那裡我看到了Dupre正牽制著秩序之蛇，隨後大地之蛇趕到結合了秩序和混沌。大地終於恢復平衡了，而我的好友Dupre也

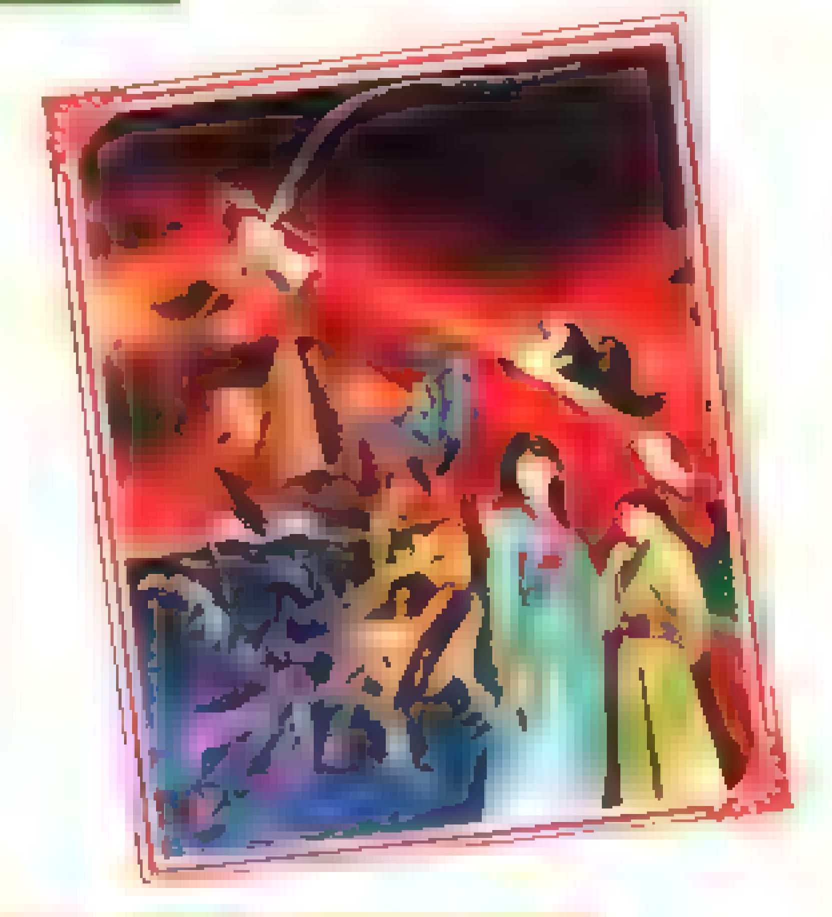
成了蛇島世界的神祇之一。

再見了好友……！守衛者的出現，使我回到了原來的世界。

告別蛇島

大地恢復了平衡，猴怪族在大地之蛇的保護下不再流離失所，魔怪族在Dupre的領導下亦恢復了昔日的光輝；地質穩定了，魔法風暴也消失了。我們用身上的錢在月暈城打造了艘船，準備返航羅沙利亞。

有一天在我和Shamino的談話中，我說：「你認為現在Dupre還好嗎？」Shamino回答我：「我相信是的，以他正直的個性和能力一定能幫助大地之蛇維持平衡。」「也許是吧！比較起來他還比我更為勇敢和剛直呢！雖然他的正直曾經在幼時為我帶來不少麻煩。」「還有一件事我不知道該不該問。」「你說吧！」「在Xenka的預言中，那個傳說中的英雄會和他的三個同伴前來，並且他將領導一個沒落的種族重建蛇島的秩序。現在看起來那個傳說中的英雄應該是指Dupre呢！」「我有同感！滿以為在這裡就可以打敗守衛者找到回去的路，結果還是失望了，我和他的戰爭還沒結束呢！即使以後和守衛者的戰鬥還要繼續，我想我也不會忘記曾經為我殺Vasculio，斬Selina，最後為我而死，我心目中最強的戰士，蛇島傳奇中的真正英雄——Dupre。」



射鵰英雄傳 完全攻略

/A.S.G.

壹 旅店

說郭靖騎著小紅馬來到旅店等師父們，一進店和人交談大都是愛理不理，想想既然說話沒人理，試試看用物品吧！物品欄中有個像是抹布還是毛巾的東西，不過他們似乎都不需要，反正店裏也沒什麼好探索的，只好出去看看。

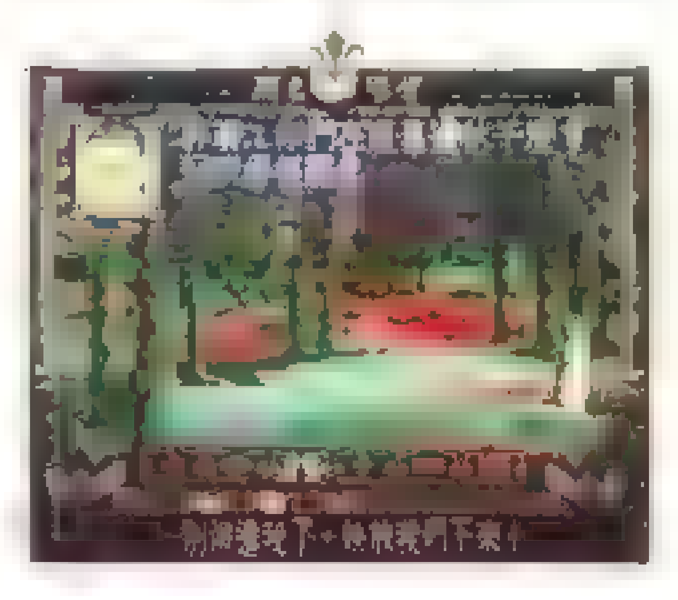
出了門有匹紅馬綁在那兒，大概是郭靖騎來的，管他的，反正馬上面也沒有車牌，那時候也不用行車執照。過去看看，和牠交談大概是得不到什麼回答，拿劍砍牠似乎不太人道，那麼還能做什麼呢？擦車！對了，有新車的人不是每天在那洗啊擦的再上臘保養的嗎？我們只有塊毛巾湊和著用吧！否則閒著也是閒著。擦了一擦似乎也不知效果如何（要有水龍頭就好多了）？不得了！這馬竟然流血了，糟了！這下保護動物協會又要哇哇叫了。幸好師父韓寶駒終於來了，他說這不是血，是汗，這也太神了吧！怎麼汗會是紅色的呢？正思索間，師父們已全都到齊了，進旅店去吧！

這時聽師父們說才知道這是漢武帝攻打大宛得回的汗血馬，號稱千里馬（這下發了！去澳門賭賽馬一定賺飽了）。不料隔桌的人竟想搶汗血馬，太霸道了，不過師父說和丘處機的弟子嘉興比武之期已近，要郭靖先走，路上若是遇上敵人反正打得贏就打，打不贏就三十六計走為上策（大丈夫能屈能伸，留得青山在，不怕沒柴燒），上路吧！

中途果然遇到隔桌的西域人前來攔截，不管她們，夾緊馬腹趕快衝過去，反正她們也追不上。

貳 張家口

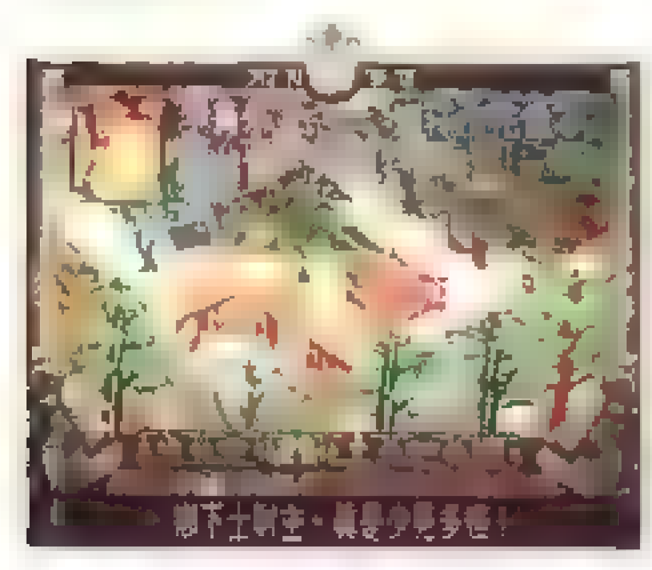
來到一個村莊，到處逛逛，有個客棧門口有賣包子的，可是卻不能買（他還說還是吃熟的好，真奇怪！難道他的包子不是給人吃的？…），進了客棧點東西吃吧！不料外面突然有人吵起來，原來是個小叫化子想吃東西，賣包子的不肯樂捐，真是的，太沒有同情心了。想我郭靖也是慈濟功德會的一員，就請小叫化子一起吃東西吧！不料這傢伙好像餓到飢子的爹一樣，叫的都是山珍海味，滿漢全席（沒有那麼誇張，不過也差不多了），幸好俺的錢還帶得不少，否則這下子射鵰英雄傳要成了洗碗（打工）英雄傳了。與叫化子閒談之後得知其名叫黃蓉，乃桃花島主黃藥師的千金，因與父親鬧點小意見，便索性離開桃花島，過著雲遊四海的生活，由於兩人相談甚歡，便結為金蘭之交（當然我們知道她是女的



，可是呆頭鵝郭靖就是不知道，真有夠呆的了）。她看你有匹汗血馬挺喜歡的，於是郭靖就把小紅馬送給她了。

進客棧想睡個覺郭靖說這樣不安全，好吧！把門關上吧！不料後來有人來找麻煩，約在黑風林比武。好吧！找上門了，也不好躲了，出了店到黑風林赴約。奇怪，這些人怎麼都上樹摘果子去了？叫他們下來也不下來。原來這是黃蓉搞的，他真有一套。該往中都去買馬了吧！

好了，這下子該換匹馬，找著找著終於在右上角房子找到伙計。他說他只有一匹馬，可是只有老闆娘才能決定賣不賣。聽說她喜歡收集一些奇奇怪怪的東西，身上有什麼奇怪的玩意兒呢？不管了，去試試看，可是那裏的人根本不理你，好吧！試試看把毛巾給她，也許她沒見過染紅了紅汗的毛巾，會把它當成法國巴黎來的舶來品也說不定。結果，賓果！老闆娘果然很高興地叫伙計把馬給你了。



參　中都

出村莊來到中都就更好玩了，熱鬧的大都市真有得逛了，把馬綁好去逛廟口夜市吧！不料在廣場上圍了一大群人，基於好奇心的驅使，我也上前去湊熱鬧。原來是穆易為女兒穆念慈比武招親。連和尚都來「插花」，這太誇張了吧！結果是小王爺完顏康（即楊康）贏了穆念慈，還把她的小鞋給拿走，可是他又不肯娶她，這

真是太胡鬧了。我們的英雄郭靖看不過去便上前干涉，可是又不是人家的對手（太遜了），幸好王處一前來解危，彼此在樹上談了一會，交代了郭靖和馬鈺的關係後，又回到廣場。穆易父女已經回客棧去了，楊康也回到趙王府。

知道穆易住客棧可是不知道在那裏，在廣場上方有個客棧，好像有個招牌，看一看，這不正是穆易父女住的客棧嗎？進去和老闆談談，他似乎不太願意告訴你，給他一點錢試看看，唉！真是有錢能使鬼推磨，太現實了。進了房間王處一也在，看來穆易受傷也不輕，這個小王爺也太過份了。和王處一談著談著，小王爺派人來找我們去王府，不管他安什麼心，去看看吧！

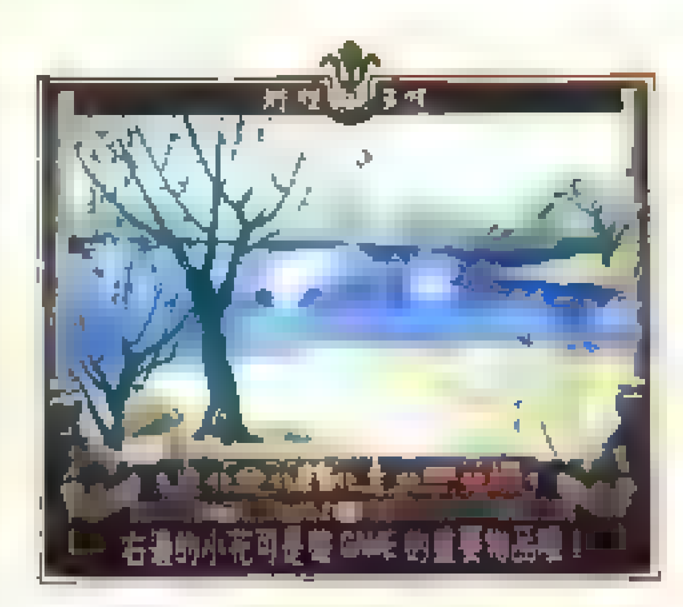
到了王府，似乎楊康已找到了一群高手助陣，這可不好辦，王道長要楊康給穆易父女一個交代，楊康表面說好，要郭靖去請穆易父女來王府，郭靖只好再走一次了。不料回到客棧穆易父女已被人接走，這又是什麼人幹的呢？不管了，先回王府見王道長再說。可是趙王府的守衛根本不讓郭靖進王府，給錢也不行，用劍也不行，算了，出來逛逛，對了，剛才在廣場打架，也許會留下什麼。到廣場發現涼亭旁好像有個東西，撿起來一看原來是個玉佩，嗯！大概派得上用場。

回到趙王府把玉佩交給守衛，原來真的是小王爺的玉佩，看他慌慌張張的進去，還叫我不要亂跑，笑話，你走掉了我不進王府，那不就成了大傻瓜了。進了大廳和王處一交談，原來大伙就是要為難郭靖，幸經王處一全力維護（這傢伙倒挺有義氣的），可是臨走時靈智上人卻以毒掌傷了王道長，表面上看起來沒什麼，但事

實上十分歹毒，趕快帶王道長到客店休養。

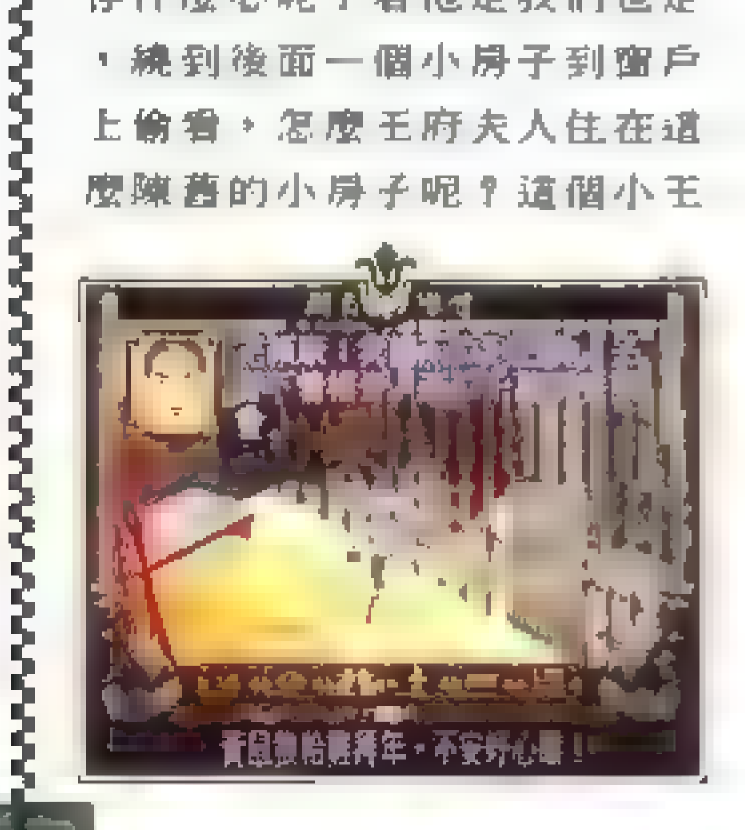
王道長受傷很重，坐在水缸內療傷，他說需要可以吸出毒質的植物，植物…好吧！到外面走走，咽！外面不是有一片竹林嗎？用刀砍一些下來拿回去給王道長。可是他仍需要幾種藥材。該死，一定是趙王府的人想置王道長於死地而把藥材搜刮走的。想冒死進趙王府也沒辦法，真是急死人了！

在苦無對策的情況下，只有四處逛逛，到了南方的湖畔似乎沒有什麼特殊…等等！花


右邊的小花可是這GAME的重要物品喔！

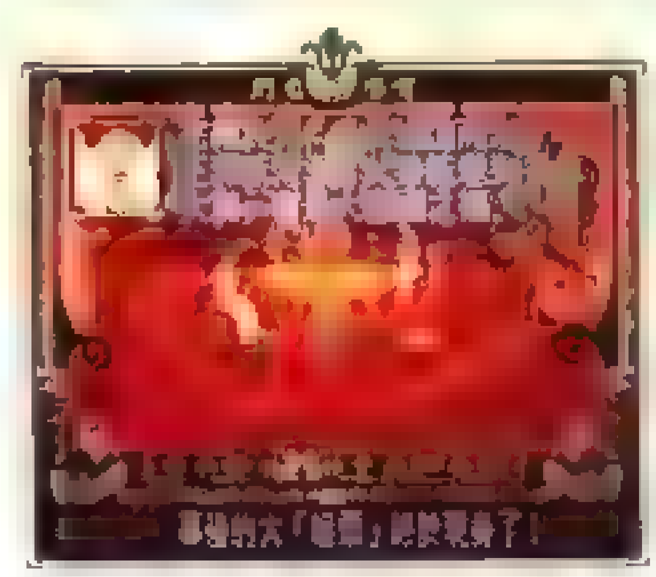
好像可以拔，拔花看看是否會有好運氣？回到客店和店小二交談，如果你拔了花他會交給你一封信，原來是黃蓉來到中都，她就在梅花湖畔等郭靖，到了湖畔又有四個傢伙被吊在樹上，他們可真喜歡爬樹。不管了，黃蓉叫郭靖上船那就上船了，唉呀！怎麼他變成女的，這下真相大白了。原來她是東邪黃藥師的女兒，兩個人正欲互訴相思之苦。且慢！王道長怎麼辦？他還需要藥材救命呢！於是兩人便齊到趙王府去找藥。

兩個人一齊跳進了趙王府，王府這麼大到那兒去找呢？噢！有人來了，快躲起來，原來是楊康出現了，跟著他後面偷偷進一個院子。好小子！原來他把穆易父女「請」來了，還不讓他們離開，這傢伙到底存什麼心呢？看他走我們也走，繞到後面一個小房子到窗戶上偷看，怎麼王府夫人住在這麼陳舊的小房子呢？這個小王


黃蓉偽裝成青年，不安好心喔！

爺的確是壞透了，不過他母親好像還不錯，唉！怎麼會生出這種「孽子」呢？還是趕快走以免被發現了。

出去之後到大廳偷看，原來王爺和一干黑道的大哥大正在談話，看來他們是一心一意要致王道長於死地，這可不妙


事情鬧大了「暗器」終於現身了！

了，那得趕快找出藥材才行。來到一個門上鎖的房子前，正想破門而入，不料又有人出現先躲起來再說。他埋怨下人沒打掃好之後也離開了，哈哈！他忘了鎖門，正好可以等他走之後進去找東西。果然不出所料，架子上有五種藥，不過郭靖可不認識這些藥，全都帶走好了。不料拿了第四種藥就因太重（藥粉會太重？真奇怪）而掉到陷阱裏，那表示你只能拿三種而且必須是正確的，這是簡單的組合問題嘛！C^5_3 共有 $\frac{5!}{3!\times 2!}$ 種即總共10種組合方式。不過一定有比較容易的方法看看牆上有塊牌子，原來正確的藥材混合別的藥材會呈藍色反應，想想有什麼東西可以用來試呢？對了，右邊有個水缸也許可以試試看，把藥材丟進去反覆的試，如果不對出門時劇情會使郭靖自言自語說應該先拿正確的藥材才行。

出來該去救穆易父女了，來到牢房大門卻打不開，對了，上次和蓉兒跟蹤楊康是從右邊的樹上跳進去的，如法泡製就行了。進去牢房和穆易談話才知他竟是父親的結拜兄弟楊鐵心，不料又有人來，趕快躲起來。原來是小王爺的母親包惜弱，在楊鐵心說出密語之後才發現那竟是楊鐵心的元配夫人，兩人在互訴別離之苦後便相偕離去，郭靖也跟著離開了。

不料一出來就碰上梁子翁，這傢伙武力高強，遵從師父教誨趕快腳底抹油--溜了！到了後花園一不小心竟掉進洞裏去了，幸好有個瞎眼老太婆救

兩大妖孽齊降臨，救命休矣！

了郭靖，但她的脾氣有點古怪，唉！好人難為啊！正暗自慶幸遇上了救星，搞了半天原來她是梅超風，她和你有殺夫之仇，這下子吾命休矣！幸好她想要九陰真經運功的口訣所以暫不殺你，但是說了大概也沒命。正危急間蓉兒忽然出現，三言兩語就把她騙得團團轉，原來她是黃藥師的叛徒，難怪一聽師父來了就怕得要死。

這時黑白兩大勢力正要展開大火拼，小王爺為了他母親失蹤，命令這些惡人去找他母親，眾人全跟著追去了。到了王道長療傷的客店把藥材給王道長，楊鐵心和包惜弱希望全真教的丘處機及馬鈺能仗義相救，但是黑道高手實在太厲害了（這些道士不好好練功，把

王重陽的臉都丟光了），結果是就像倚天屠龍記裏的張翠山及殷素素一般，爲了免得友人爲難，楊鐵心及包惜弱雙雙自殺身亡。這下子王爺也沒轍了，只好收兵回家，只是大伙對楊康的認賊做父大感不滿，丘處機當場認輸，比武之約也就此取消了。

不料穆易臨死前托丘處機把穆念慈許配給郭靖，這…這…該如何是好，郭靖有了蓉兒怎麼能娶別人，可是江南七怪就是不喜歡東邪，更不用說黃蓉了。爲了避免黃蓉與師父發生口角，郭靖和黃蓉便一齊離開王府了。可是郭靖愈想愈不對，還是找師父說清楚才好和蓉兒在一起，於是一道回客店，但已找不到師父們，便和黃蓉一齊行走江湖去了。

某天郭黃二人正在路邊弄叫化子雞，正好有個老人家想吃雞，因爲聽丘道長說穆念慈的師父是九指神丐，只學　天功夫就不得了。那搞不好這是洪七公，果然不錯，那得好好拜託他讓他教郭靖武功，於是黃蓉大辦宴席請洪七公教他們武功，起先洪七公根本不肯教（嫌郭靖太笨），黃蓉就騙說連她父親都說洪七公武功過人，唬得這老小子終於肯教郭靖降龍十八掌。

可是郭靖實在太笨了，練了半天也練不成，拿劍去砍算了，電腦竟然說這是作弊的行爲。算了，趁洪七公睡覺摸魚不練了，到處逛逛，走到客店左上方有個花園，咦！地上好像有東西，原來是把鑰匙，再往上走過門又有一把鑰匙在地上。上方有個上鎖的門，用鑰匙開門進了房間，好像沒有什麼，等等！左邊有個上鎖的櫃子，用鑰匙打開可以找到一個八卦，趕快出去再練功，免得洪七公醒了看不見人就慘了。

打混摸魚一番終於練成降龍十八掌第一式--亢龍有悔（一代大俠竟然是如此練成降龍十八掌，太離譜了吧！）。有天正練功時梁子翁出現了，郭靖

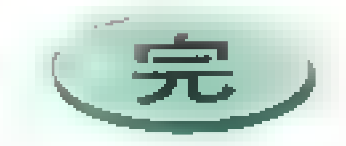
打不過他，連黃蓉也抵擋不住，只得搬出洪七公的綠玉打狗棒嚇唬他。不料眞有效，他看到竹棒後根本不敢亂動，一番教訓之後洪七公也要走了，郭靖只有和黃蓉回桃花島去了。

一到了桃花島果然風光明媚，可是黃蓉也許是太想念父親，一上島就跑得無影無蹤，害我們郭靖在桃花陣中怎麼走也走不過。只好回到碼頭逛逛，原來西邊還有玄機，在一個很幽美的瀑布旁，邊有一刻字的巨石，仔細研讀才發現桃花陣原來是按八卦排列，虛虛實

實，由外而內，走過就可以過關。如果你仍然無法領悟那就仔細看以下的破陣大法：八卦是由三排線條組成，每個線條可分爲有缺口或無缺口，如此共有八種變化。所謂虛就是把卦象比照陣中的阻礙物，如果卦上無缺口而陣上有缺口則是虛，卦上有缺口而陣上也有缺口則爲實。走虛則始就是說走虛的缺口就會回到點，那又如何知道你在那個卦位那就是八卦爲器，每個陣中都有個放八卦的台子，把你的八卦放在石台上自然會顯示出目前的卦位。由外而內，實盡則出就是說由最外圍的實際缺口開始走，走完外圍的實缺口再走中間那一層，最後走完內層最後一個實缺口就可出陣。簡單吧！不過可要有耐心才行。

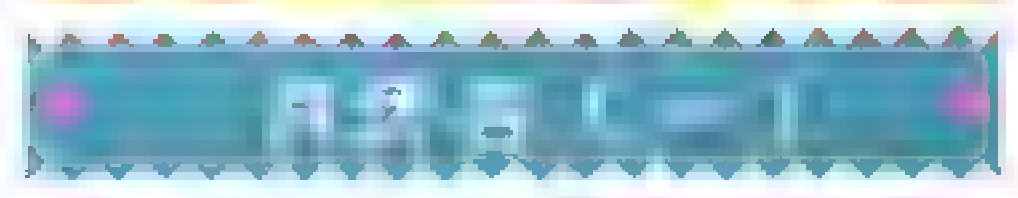
出了桃花陣正好周伯通和東邪正在鬥法，你的出現救了周伯通，他和你成了好朋友。也把有關九陰眞經的事告訴你，最後還教你背九陰眞經，沒想到那可眞是大大的幫了你的忙了。等你背得差不多就要面臨泰山大人的測驗了。

歐陽鋒帶著歐陽克上桃花島提親，幸好洪七公來了幫你說媒，否則你就娶不到蓉兒了。比武第一關是你和歐陽鋒對打而歐陽克對洪七公，幸好你贏了。第二關比音律，可惜郭靖雖內力深厚卻不懂音律而敗下陣來。第三關比記憶，本該輸的，但正好是背九陰眞經因此終於贏得美人歸，而射鵰英雄傳第一部也就到此告一段落，欲知後事如何？請期待第二部的上市（如果還有第二部的話）。



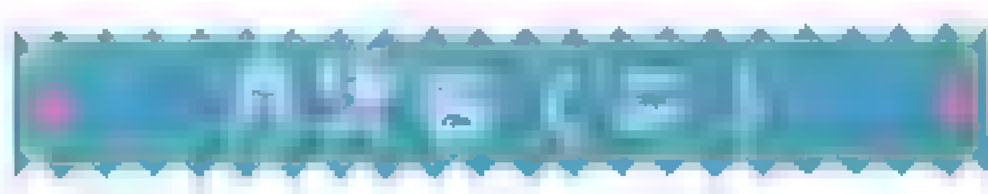
／CE LI

魔法世紀 完全攻略



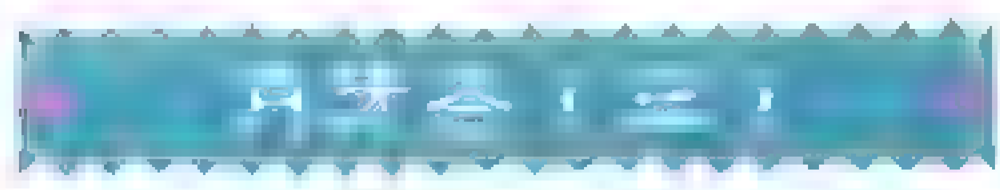
我方人員	2人	敵方人員	2人	寶物和村莊	8個

▶我方開始就等待敵人來襲，或直接攻擊敵人，選擇其中一種來進行。



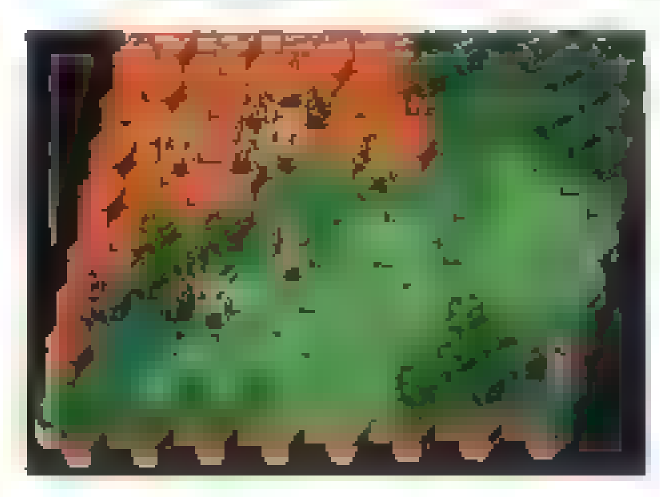
我方人員	3人	敵方人員	4人	寶物和村莊	2個
加入人員	力王（等級二）				

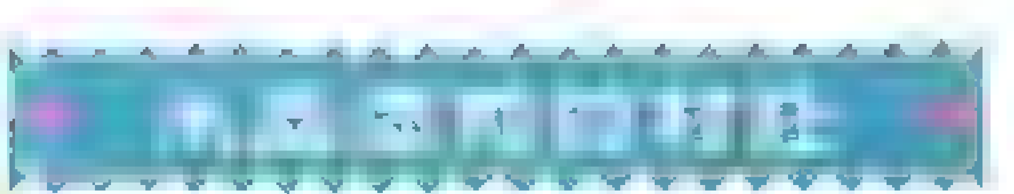
▶我方人員一開始就在地圖的左上角，要進入上方的樹林裡，等待敵人（三個人最好靠在一起），給予攻擊。



我方人員	4人	敵方人員	5人	寶物和村莊	1個
加入人員	黑月（等級一）				

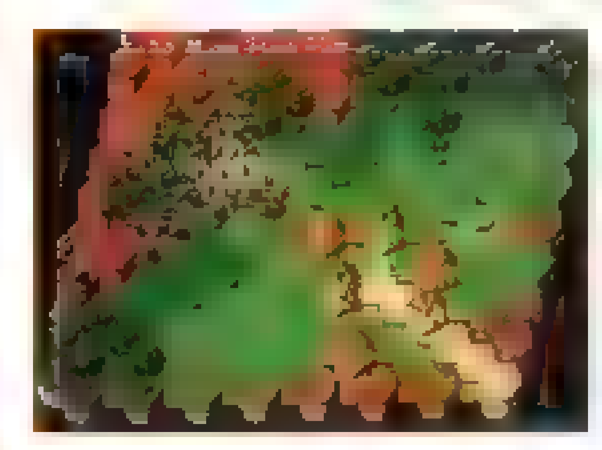
▶戰鬥剛開始，我方就站在很有利的高地上，要好好運用我方有利的地形，攻擊敵人，最好先把那兩個弓兵給解決掉。





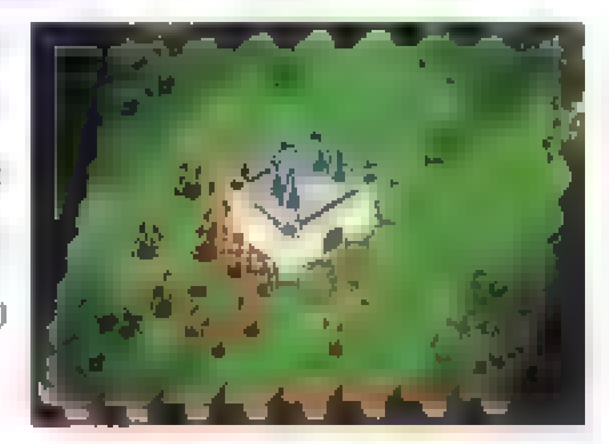
我方人員	6人	敵方人員	7人	寶物和村莊	6個
加入人員	鐵面、霸王（鐵面等級二、霸王等級三）				

▶我方這一關全員都在地圖的左上角（和上一關沒兩樣），戰鬥地形也和上一關相同，利用我方有利的地形優勢，使用包圍戰術來殲滅敵人。



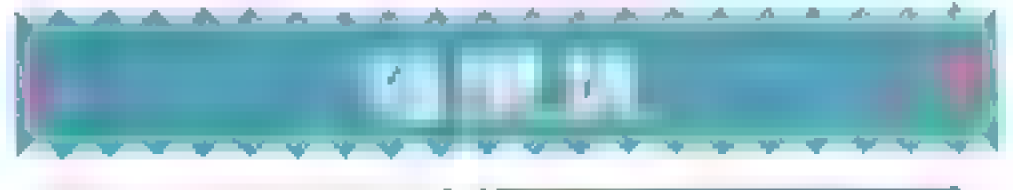
我方人員	6人	敵方人員	11人	寶物和村莊	2個

▶這一戰場，因為敵人的數量是我方的兩倍，所以我方最好由城堡左下方迎擊敵人，千萬不要讓敵人有包夾的機會，如果被包夾的話，會打得很吃力。



我方人員	7人	敵方人員	13人	寶物和村莊	1個
加入人員	水晶（等級四）				

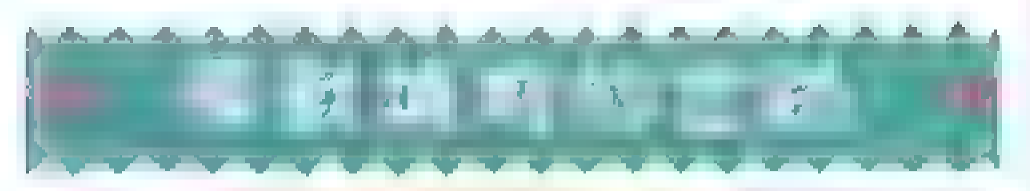
▶在這一關裡，我方先退後到後方的三棵樹裡來對抗敵人的第一波攻擊，接著進入中間的樹林來對抗敵人的總攻擊。



我方人員	8人	敵方人員	23人	寶物和村莊	0個
加入人員	鷹眼（等級五）				

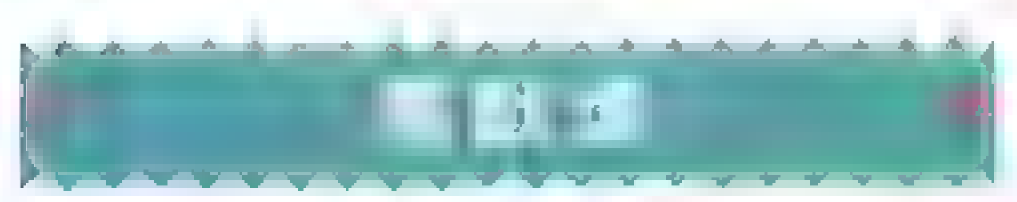
▶作戰一開始，先把右邊的敵人[illegible]，接著躲進地圖左下方的森林裡，剩下的敵人會來攻擊，消滅後再發動總攻擊，把敵人給全數消滅，最好先把魔法師給解決掉。（在商業城裡，傲客王會送我方勇士之瓶、金剛藥及救難箭，且男璐

法師熟情也會加入我方。）



我方人員	10人	敵方人員	23人	寶物和村莊	2個
加入人員	熟情（等級五）、祝福（等級五）				

▶一開始我方其中一人要去使用救難笛，祝福才會出現。祝福出現後，看到開始我方下面那塊小高地沒有？遠程攻擊的人全站到第二層上面，這樣攻擊力會加倍，攻擊射程也會變廣，其他人則到這小高地的旁邊，保護遠程攻擊的人。等到敵方的右上方部隊、左下方部隊全滅時，再去地圖右下方的房子上調查，解救茉莉，順便消滅殘餘的敵人。（在房子裡可拿到食暖花，有精靈茉莉在裡面，暫時還不能加入我方，要到後面「花城」才行。）



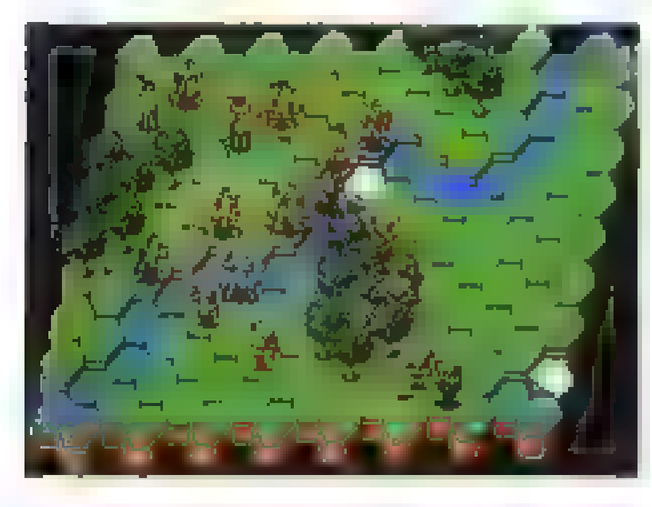
我方人員	11人	敵方人員	27人	寶物和村莊	3個
加入人員	狂虎（等級五）				

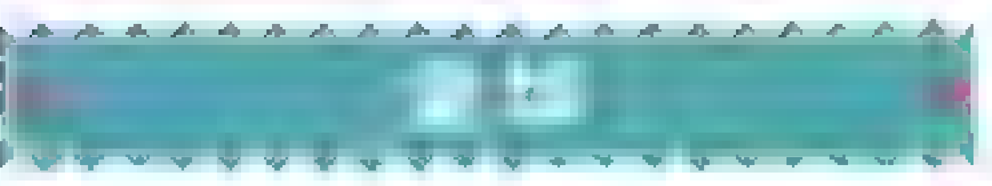
▶在戰場開始要先把獸人給調回我方右上部隊，然後全員到地圖中間最上方的森林裡找掩護，把敵方前鋒部隊殲滅後，再轉到城堡右方的森林裡作戰。接著再由城堡下方進攻城堡旁的部隊。（戰役結束之後，獸王會送我方千歡魄。）

皇城前的小道

我方人員	11人	敵方人員	21人	寶物和村莊	0個

▶全隊幾個能力較強的，先在第一條河前排成一條防禦線，不要過河。等到我方身旁敵人部隊全滅時，全隊再以地圖中的小森林爲中心，來對抗敵方的地圖右下角的部隊。





我方人員	11人	敵方人員	27人	寶物和村莊	8個

▶這一關，剛開始我方被分成兩支隊伍。戰鬥一開始，我方左邊隊伍最好全部往右上方的我隊（高地）衝過去，但要小心我方較弱的人不要被敵方遠程攻擊給擊中。在高地上把敵人地圖右半部的部隊殲滅後，再進攻敵人左下的部隊。（在皇城裡，勇士之瓶會破掉，解救被索魂禁錮之法變成石像的殿下。殿下會加入我方。）

花城前的山下

我方人員	12人	敵方人員	21人	寶物和村莊	3個
加入人員	殿下（等級六）				

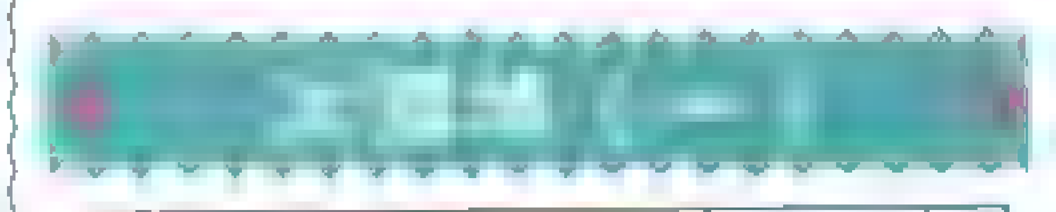
▶這關裡，我方開始要先到左方高地上跟敵人應戰，等敵人來進攻的部隊全滅後，再進攻敵人右上方的部隊。

我方人員	12人	敵方人員	30人	寶物和村莊	7個

▶開始時，全員往右下方移動，找有利的地形。因爲在我方這兒的敵人中有五個遠射程攻擊的人，所以我方較弱的人一定要到較高的地方，再攻擊敵人。和敵人大戰完畢後，戰場移到往城堡前的那一座小森林裡，再和敵人戰鬥。（在花城裡救出茉莉後，茉莉會加入我方，且薇王會送我們朝陽露。）

我方人員	13人	敵方人員	28人	寶物和村莊	2個
加入人員	茉莉（等級七）				

▶我方在這一關被分成二隊，但下方的部隊只有兩個人，因此作戰一開始，下方的部隊一定要去跟上面的部隊合併，要不然敵人左下的部隊會派人來攻擊。這一關的攻擊要領是——不要直接去跟敵方左下方的部隊接近，先把右下、右上方的部隊消滅，最後再去攻擊左下方的部隊。



我方人員	13人	敵方人員	15人	寶物和村莊	3個

▶這一關我方先到城堡上那一個小森林裏，攻擊敵人的第一中隊，再轉到敵人第二中隊，把敵方殲滅。

冰雪城（二）

我方人員	14人	敵方人員	35人	寶物和村莊	0個
加入人員	武神（等級八）				

▶這一關有四隻人龍來襲，所以要小心我方較弱的人員。作戰時要以城堡左下那一座森林為中心，一開始全員立刻往左下方跑，把來攻擊我方的敵人消滅掉之後，再進攻右上方的敵人。（作戰結束後，冰后會送我方水晶。）

冰橋

我方人員	14人	敵方人員	17人	寶物和村莊	0個

▶離開冰雪城之後，把游標指到魚人堡上，就會到冰橋這裡。作戰時，先以我方隊伍右上方的森林為中心，再攻擊上方的敵人。（等到作戰結束時，祝福會用魔法把陸地給……！）

魚人堡前的小道

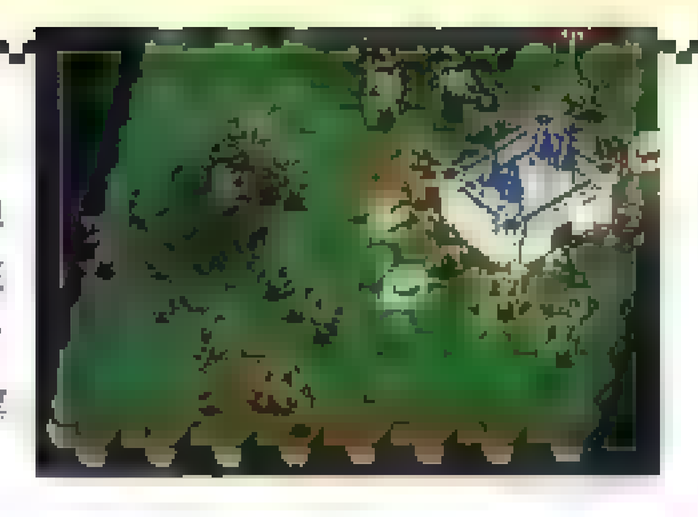
我方人員	14人	敵方人員	16人	寶物和村莊	0個

▶作戰時，最好先攻擊敵人左方的部隊，再轉向攻擊右方的部隊。（作戰結束後，翡翠會加入我方。）

魚人堡

我方人員	15人	敵方人員	30人	寶物和村莊	5個
加入人員	翡翠（等級九）				

▶作戰開始時，我方先不要移動，留在原地排出作戰隊形，等敵方的部隊來進攻。等到把敵方第一大隊的一半消滅後，戰場就可以移到城堡上的森林，進而殲滅敵人的其他部隊。（作戰完之後，銀鯊王會送我方珊瑚海螺。）



試煉之堡前的橋

我方人員	15人	敵方人員	27人	寶物和村莊	0個

▶一開始，只要有人去站在河中央的石板上（筆者是用茉莉），戰場上的橋就會出現。在這關裡，翡翠千萬不能被打到，翡翠只要被敵人碰到一下，你就只能看著結束畫面。把橋打開，小心掩護翡翠安然的過去攻打敵人吧！

試煉之堡（一）

我方人員	15人	敵方人員	36人	寶物和村莊	0個

▶這關一開始，我方的下方部隊最好往上方部隊的方向移動，接著再向敵方中間的隊伍進行攻擊，敵方部隊若全滅時，再去殲滅其他剩下來的敵人。

試煉之堡（二）

我方人員	15人	敵方人員	36人	寶物和村莊	0個

▶這一關和上一關沒有什麼多大的變化，所以進攻方式也和上一關一樣，沒有什麼變化。請參考上一關的攻略。（通過試煉之堡後，每個人的能力都會增加兩點。）

狂人城前的小道（一）

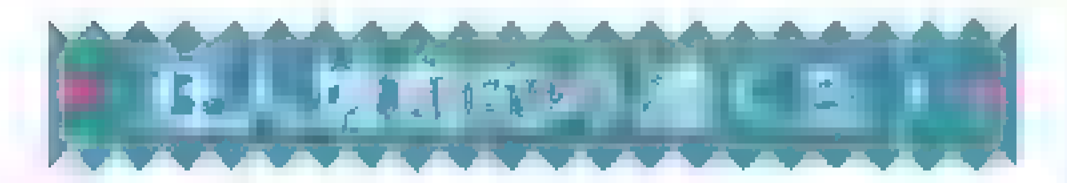
我方人員	15人	敵方人員	32人	寶物和村莊	2個

▶這一關，我方先以隊伍上方的樹林爲中心，等到敵人先發部隊全滅後，再把地圖下方的敵方部隊殲滅。最後我方部隊由地圖的右上方移動到地圖的中間下方，和敵人的部隊決一死戰。

狂人城前的小道（二）

我方人員	15人	敵方人員	46人	寶物和村莊	2個

▶在這關裡，地圖上方的敵人部隊很弱，所以我方先進攻上方的敵人部隊。消滅後，再把戰場轉到地圖右上的部隊，最後再和正下方的敵人決一死戰。



我方人員	15人	敵方人員	49人	寶物和村莊	3個

▶在這一關，敵人只是數量較多，能力都不會很強，所以我方只要運用游擊戰術攻打敵人就行了。（筆者在此建議各位玩家，可以試試一字排開的陣型，效果不錯！）

狂人城

我方人員	15人	敵方人員	45人	寶物和村莊	6個

▶一開始水晶和茉莉就被敵人給包圍著，要快去救她們倆。本關因爲樹林多，所以作戰時要以樹林爲中心。把地圖左方、左上及右邊敵人的部隊殲滅後，再向第一大隊進攻。（作戰結束後，風關王會送我方龍角石。）

我方人員	15人	敵方人員	44人	寶物和村莊	2個

▶作戰開始時，我方要先主動攻擊地圖上方的敵人，接著，再往地圖正下方敵人左下、中間下方的部隊，最後再以地圖下方的樹林爲中心，和敵人右下方的部隊決一死戰。（如果你是照本攻略進行遊戲的話，那這一關你可以不用來，假使你是想練功的話，那倒無妨。本戰場是由花城往琉璃城或狼牙城其中的一個戰場。）

琉璃城與狼牙城間的森林

我方人員	15人	敵方人員	42人	寶物和村莊	2個

▶這一關裡，地圖上下方敵人的部隊有27隻，所以儘量別和敵人正面作戰，要不然會死得很難看！一開始先到我方隊伍下面的森林，和敵人的左下的部隊作戰，等到左下的部隊消滅之後，把戰場給轉移到地圖中央右方的森林，再和地圖正下的敵人作戰，等其部隊被消滅後，再發動全面總攻擊。

琉璃城

我方人員	15人	敵方人員	5人	寶物和村莊	0個

▶這一關是一個迷宮，但只是由四個類似的地圖組合起來的。在第一個地圖裡，進到左邊城堡的大門（只要我方其中一人站到城堡門前的那格即可），就會進入到第四個地圖，再進入第四個地圖右邊的大門，就可以過關。（通過琉璃城的迷宮後，透明王會送我方珍珠砂。）

我方人員	15人	敵方人員	42人	寶物和村莊	3個

▶這一關作戰，要小心地圖正中央部隊的魔人戰士。一開始，先要進攻我方上面的那一個高地，接著再由最上方前進攻擊敵方的部隊。之後繞到地圖的右方，以地圖最右下角那一座小森林爲據點，來對抗敵人。等到敵方來襲的人被消滅之後，我方才可以去消滅其他剩下的隊伍（包括魔人戰士，盡量用包圍戰法攻擊魔人戰士），殲滅敵人。

（二）

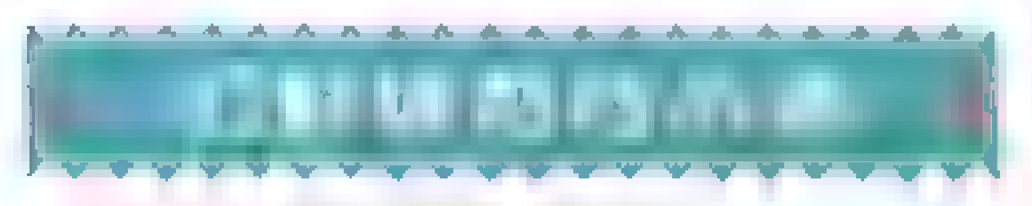
我方人員	15人	敵方人員	40人	寶物和村莊	4個

▶這關一開始全員退到隊伍上方的高地，迎戰來襲的敵方部隊。解決後，全隊儘速的向下移動，攻擊地圖下方的敵人部隊，接著再跟地圖右下方的敵人，決一勝負。

極峰城

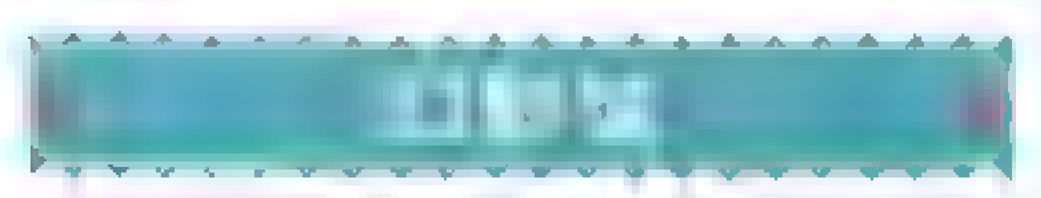
我方人員	15人	敵方人員	45人	寶物和村莊	2個

▶作戰開始，我方以地圖左上方的森林及高地作爲防守的地方，再派幾名能力較強的隊員去「招引」右方敵人部隊來作戰。等消滅敵人之後，戰場移動到地圖右下，和敵人的部隊進行戰鬥，之後再去攻擊地圖左下角的那一隊敵人。（過關後，高山王會送我方銀河聖水。）



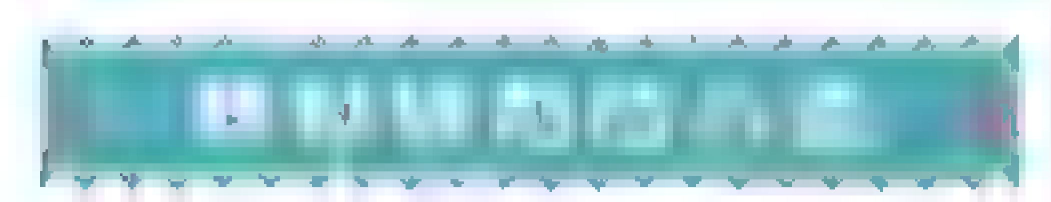
我方人員	15人	敵方人員	46人	寶物和村莊	2個

▶作戰開始，我方進入隊伍右方的森林和右邊的敵人部隊交手，等到敵人被瓦解時，我方人員前進到地圖右邊中間的森林裡，和敵人的部隊作戰。勝利後，我方再到地圖中間偏左的森林和敵人奮戰。



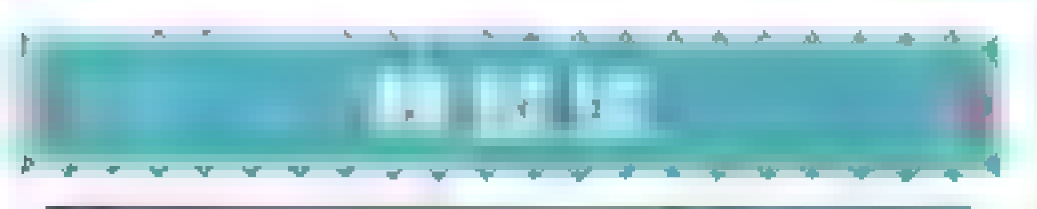
我方人員	15人	敵方人員	42人	寶物和村莊	2個

▶在此關作戰時，先派[illegible]個人，把我方隊伍正下方（地圖左邊）的敵人部隊解決掉。接著，我方全員繞到城堡上方和敵人做一連串的廝殺，等到敵方全滅時，我方人員再和地圖右下方的敵人部隊展開戰鬥（最好使用游擊戰）。



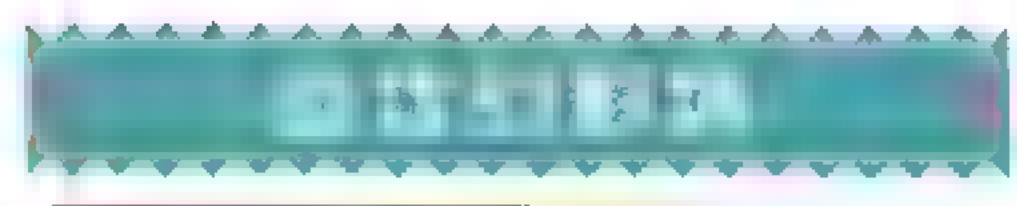
我方人員	15人	敵方人員	46人	寶物和村莊	2個

▶本關最好使用突進的作戰方式，何謂「突進」？就是前進兩三步停住，等敵人來攻擊，等到來襲敵人死了之後，再前進。這一關裡，要小心地圖右上敵人部隊裡的野人戰士，攻擊力防禦力都很強，要小心應戰。



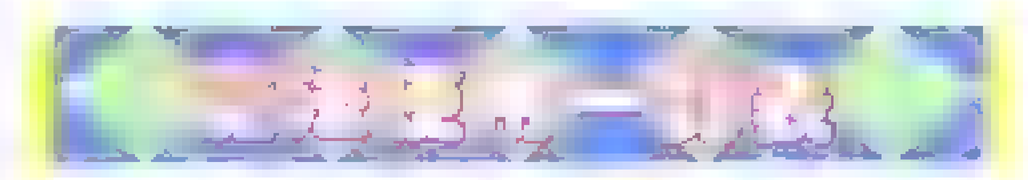
我方人員	15人	敵方人員	48人	寶物和村莊	0個

▶本關的攻略方式，是要以反時針的作戰方式進攻。先把我方部隊上方的敵方部隊解決後，以反時針繞的方式來攻擊敵人，最後再打倒這關的頭目「惡魔法師」（HP 1200／MP 4000）。



我方人員	15人	敵方人員	37人	寶物和村莊	0個

▶本關開始時，我方被分成二小隊，一定要快點把我方部隊合併起來（要不然會死得很難看），把城堡周圍的敵方部隊解決之後，把戰場移到地圖中間的森林和敵人部隊對戰，勝利之後，直接進攻地圖左下的敵人部隊。



我方人員	15人	敵方人員	52人	寶物和村莊	4個

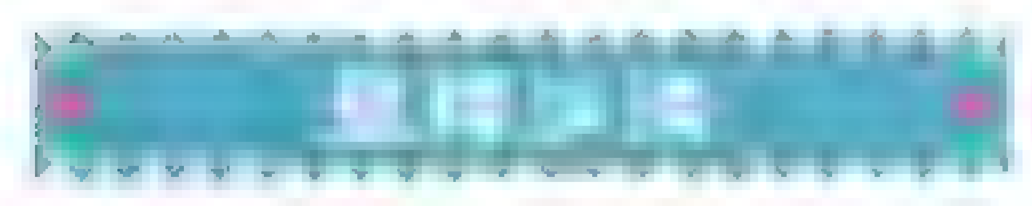
魔法名稱	損耗MP	施法效果
火第一等級	6	攻擊力20
火第二等級	16	攻擊力30
火第三等級	27	攻擊力40
水第一等級	6	攻擊力20
水第二等級	12	攻擊力30
水第三等級	21	攻擊力40
雷第一等級	6	攻擊力32
雷第二等級	21	攻擊力35
雷第三等級	31	攻擊力45
恢復第一等級	6	經驗值加19 HP加50
恢復第二等級	12	經驗值加42 HP加150
恢復第三等級	21	經驗值加58 HP加400
攻擊力加強	80	經驗值加42，攻擊力最大值上升一點（永久）
攻擊力減弱	31	經驗值加42 攻擊力最大值下降一點（永久）
防禦力加強	60	經驗值加42，防禦力最大值上升一點（永久）
防禦力減弱	31	經驗值加42 防禦力最大值下降一點（永久）
麻痺	6	經驗值加22，使敵人麻痺
麻痺恢復	6	經驗值加22 恢復我方被麻痺的人
中毒	12	經驗值加22，使敵人中毒
中毒恢復	6	經驗值加22，恢復我方被中毒的人
魔法劍一	6	攻擊力15
魔法劍二	16	攻擊力25
魔法劍三	27	攻擊力35

▶這一關，我方先把右方森林裡的敵人部隊解決之後，要「霸佔」其位置，小心的跟敵方第一大隊迎戰（筆者在此關雖然一次就攻下此戰場，但和第一大隊對戰時，也付出了一點代價），要小心敵人的魔人將軍。把敵方第一大隊解決後，其他部隊就可以很輕鬆的解決掉。

攻琉璃城

我方人員	15人	敵方人員	31人	寶物和村莊	11個

▶作戰開始，我方在地圖的最左方成一字排開，所以一定要快點集合起來。敵人也是排成一列，因此攻擊時也特別容易。筆者是由下往上攻擊，從地圖中間往上攻擊敵人，敵人會很快的就被消滅，接著再攻擊沙漠中的部隊就可以了。

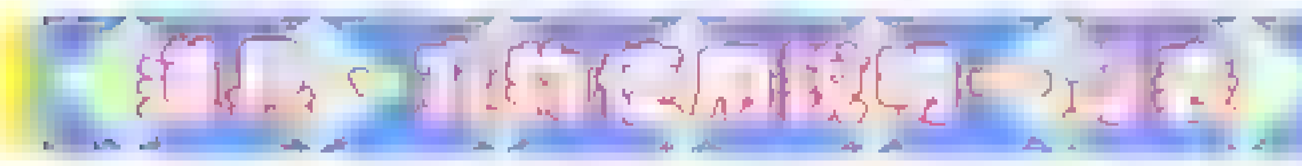


我方人員	15人	敵方人員	55人	寶物和村莊	0個

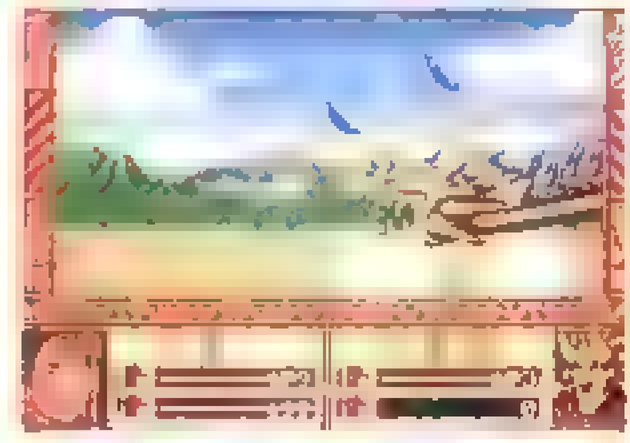
▶一開始，我方人員被分成三隊，一定要快點把我方部隊集合起來，如果不快點的話，，會死得很難看！我方人員集合起來後，使用突進的作戰方式，從地圖中間直直的攻擊敵人。

我方人員	15人	敵方人員	97人	寶物和村莊	0個

▶這是魔法世紀的最後一關，不要以為敵人沒有紀律，看看你眼前的畫面，多整齊呀！（筆者在此也為之驚訝！）我方開始，要先集合起來，由地圖中的道路直直的往上進攻，最好使用包圍的擊戰，一點一點的向前進攻，勝利已經離你不遠了！！



寶物圖片編號	寶物名稱	用法及功效
1	養精草	我方一人 HP+50
2	補血花	我方一人 HP+150
3	生命果	我方一人 HP+400
4	蝙蝠血	我方一人 MP+40
5	月光酒	我方一人 MP+100
6	天鵝淚	我方一人 MP+200
7	食魂花	在花城會自動使用，救出茉莉
8	勇士之瓶	在皇城會自動使用，使殿下恢復成人身
9	救難笛	使用後，祝福(僧侶)會出現
10	金剛葉	我方一人攻擊力加 點，最大值)
11	千獸魄	我方一人防禦力加二點(最大值)
12	朝陽露	我方一人防禦力加二點(最大值)
13	珊瑚海螺	使用後，敵方全員休息一回
14	冰　箭	我方一人攻擊力加二點(最大值)
15	龍角石	我方一人攻擊力加二點(最大值)
16	珍珠砂	我方一人 MP 加五點(最大值)
17	銀河聖水	我方 一人 MP+200



世界四大品牌之一……

POWERFUL TRUE 16 BIT CARD

(48KHz/Stereo)

CD-ROM

MITSUMI CD-ROM

SONY CD-ROM

WAVE-TABLE

MIC-IN

LINE OUT

PHONE OUT

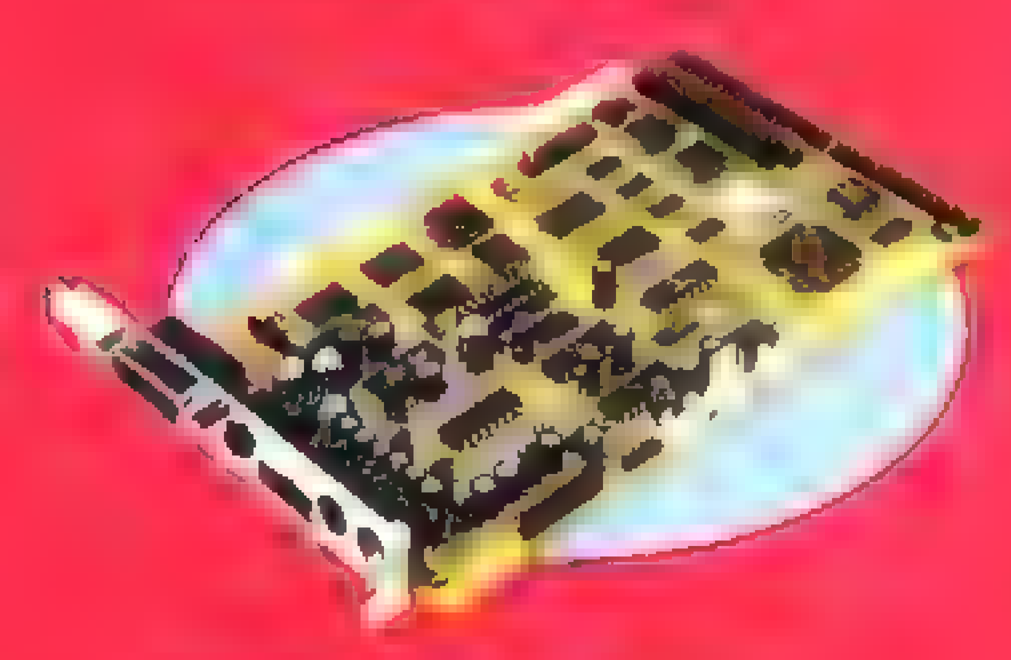
GAME及MIDI連接埠

WAVE TABLE
音源產生器(選購)

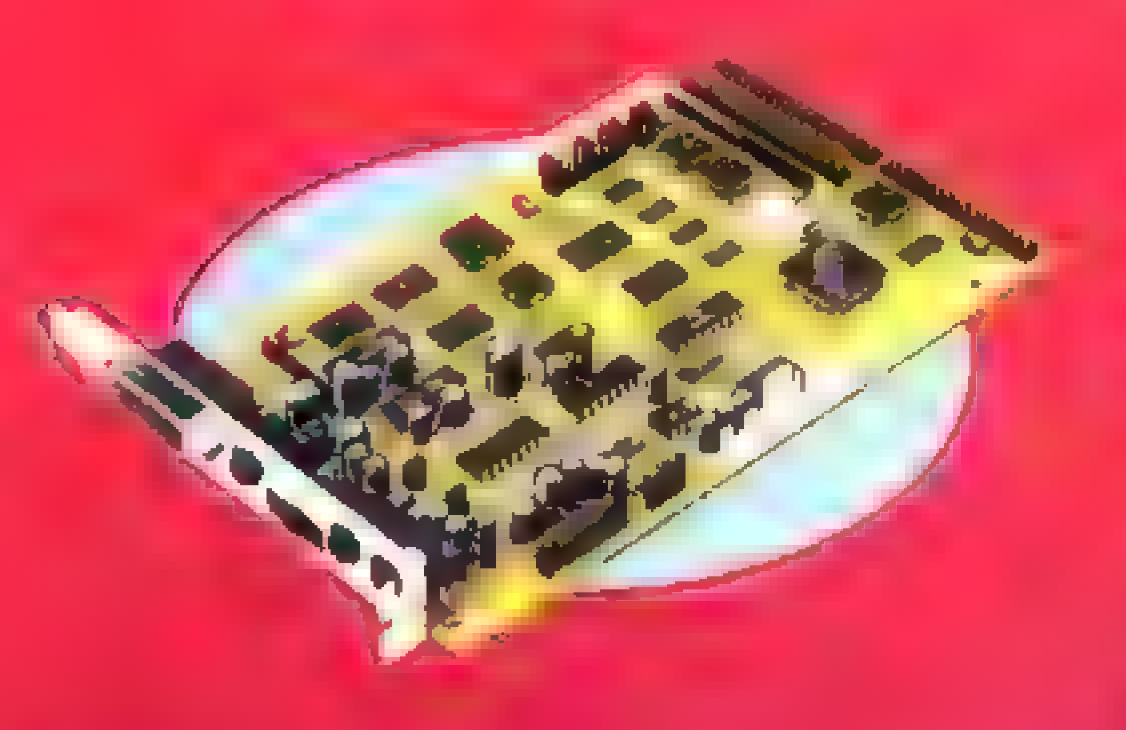
SB2.0、SB PRO &
MPU-401 (UART) MIDI

勁揚金聲卡

金聲卡專業改良版
Pro III



金聲卡專業豪華版
Pro Deluxe



功能特色

8 bit 真實全立體錄放音

Panasonic、Sony、Mitsumi

左、右聲道各具備 4W 輸出能力

取樣頻率:

單聲道輸入/輸出最高可達

(MIDI/Game Port)

多重 I/O 位址及 DMA 選擇能力

IRQ: 5、7、9、11 & 12

DMA: 1 & 3

I/O: 220h & 240h

2. 聲霸卡 PRO 版相容
3. 聲霸卡 2.0 加強版相容
4. 多媒體電腦 MPC 標準相容
6. 聲霸卡 VAPI MIDI 音樂標準相容
7. 魔奇音效卡 Adlib 樂音標準相容
8. General MIDI 音樂標準相容
9. 支援 IBM 標準格式

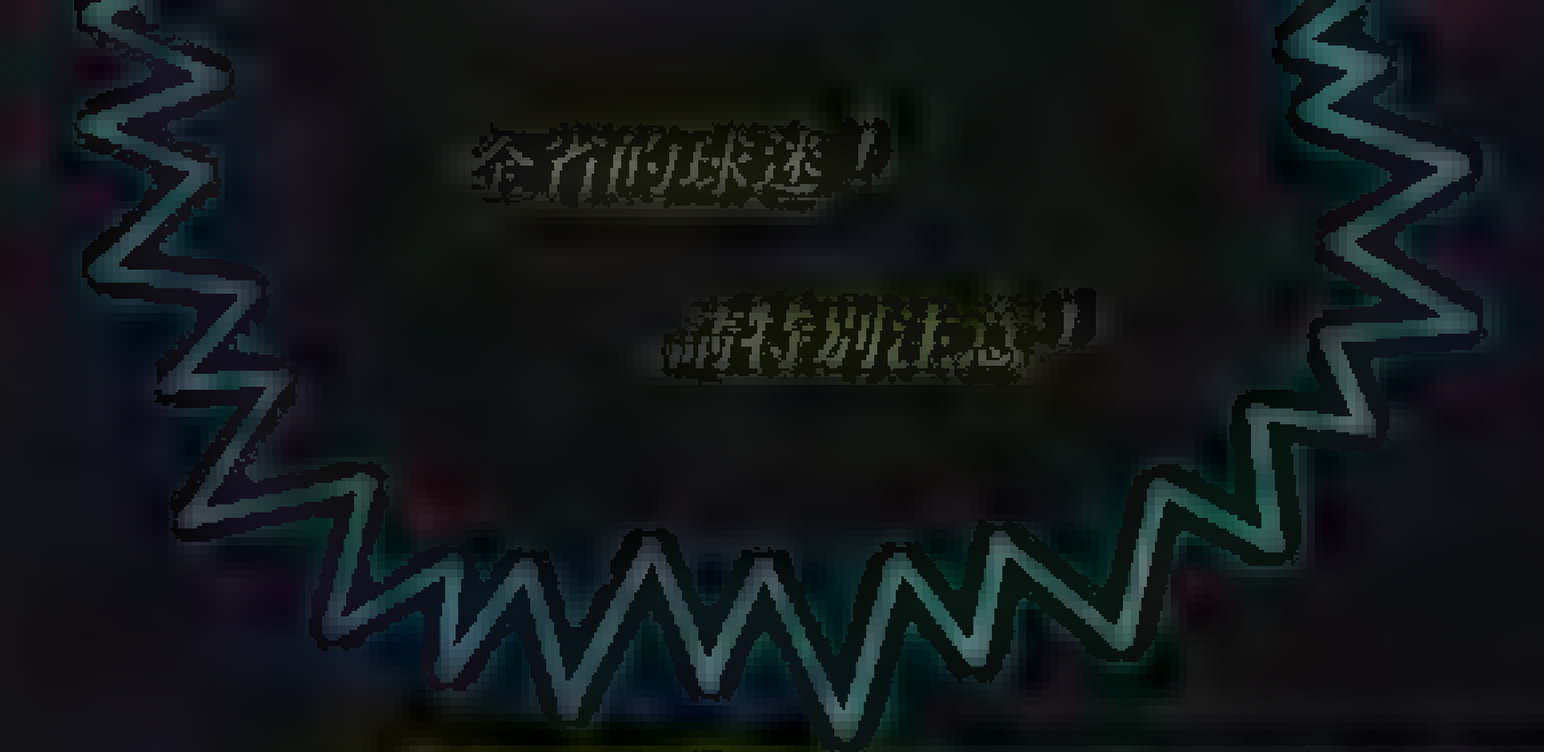
WAVE TABLE 音效卡展示比較/MIDI 樂器/CD 錄音展示

歡迎蒞臨參觀

台北總公司:
台北縣板橋市

台中分公司:

高雄分公司:



龍獅虎象鷹熊的球員和整個球隊面臨的問題，
運作方式[illegible]將由您來掌握？？？？？？
您可以改變中華職棒的歷史？？？？？？

是的！請留意

中華職棒 資料片

的推出！

封神榜

三百回合・便知分曉!!

封神人物、神奇造型。順勢旋移、所向披靡。

(1)程式設計師
精通 C，ASSEMBLY 者
如有 PC GAME 經驗者更佳
(2)美術設計
熟 DELUXE PAINT II 軟體者佳
(3)凡有心參與休閒軟體國際化 並符合上述條件者
請電洽 （02）920 7506（開發組）

臺北縣中和市中和路 312 號三樓之一
洽詢電話：（02） 920-3936（代表號）

歡迎您利用這個專欄，痛快暢言……

●您在玩遊戲時有任何共鳴或悶氣嗎？

中華職棒

中華職棒，一個在強勢介紹宣傳之下隆重上市的GAME。剛開始玩時，看了精采的動畫，對作者所下的苦心感動得痛哭流涕（OH！SORRY，我又說謊了）。正式玩後，差點沒跌進馬桶（OH！SORRY，是頭卡在螢幕裡面）。

大體上說，我覺得這個GAME十分不錯，尤其紀錄方面十分詳細，但仍有些美中不足的地方，如比賽中不能存檔，也沒有音樂、播報員播報的語音太少、玩久了會乏味。另外我希望守備時的畫面如能學習燃燒野球III就則更接近完美了。另外打者似乎不太容易把球打出去，得分幾乎只靠全壘打，以我的例子來說，每場比賽安打大概只有六支左右，對一個在燃燒野球III中每場都能打出二十支以上安打的PLAYER來說，有種吃到餿飯的味道。

大致上，我認爲此GAME很值得一玩，尤其K出全壘打後的快感及精采的動畫（但球的落點似乎和動畫內容不符），令人很有成就感，希望軟體世界以後能繼續推出中華職棒II、III代，甚至更多，我永遠支持你們。

●假日飛鏢手

動作類的遊戲一直是筆者的最愛，所以在買電腦過後不久，就興沖沖地到電腦公司找個動作遊戲，當時正流行快打旋風I（電動版），但尋遍多家不著電腦版的快打I，只好另找個遊戲先充飢一下，左看右看，終於讓我發現了！就是武道館。

以迫不及待的心情將它載入硬碟中，啓動遊戲後，首先的步驟就是在練習道場待上一段時間，從最初的菜鳥慢慢訓練成自認爲是高手的我，終於要下山參加武術比賽了！一路上高手如林，但我卻絲毫不把他們放在眼裡，心中正暗自偷笑，終於到了第十二個人物--Tokage，天啊！他簡直是我的化身！不管我用什麼武器，他也跟我用一樣的武器，不過也沒關係，公平競爭嘛！可是我卻因此而覺得不公平了。Why？原因就出在強度特強的Tokage，眼看著只要再一拳就可以擊敗他，可是此時的我精力與氣也正在危險邊緣上，但是只要在這時給他一擊就贏了，偏偏我就連最普通的一拳一腳也無法使出來，而Tokage的精力與氣正以驚人幅度增加，而我卻以烏龜般地增加，想當然耳，敗陣下來的一定是我。

唉！以我的實力應該可以打敗他，問題就出在電腦作弊太厲害了，於是只好讓武道館跟電腦說拜拜，讓出位置繼續載入其他遊戲……。

●林建文

高三那年，同學買了魔法門III－幻島歷險記。從此，我和它便結下了不解之緣。它是第一個能讓我感覺到「怪物是活的」的遊戲，那時，眞是興奮！記得每次總是爲了調度隊員、裝備，而大傷腦筋。可是，只要想到待會兒又可以面對更強悍、更新鮮的敵人

時，什麼也都不在乎了。

戰鬥時，不但要有好的武器、護具，更要有好的法術來恢復生命，才不會打敗仗。大家應該還記得「神恩浩蕩」這個法術吧！不管隊員是死、是傷，只要用了它，所有的人就立刻恢復正常。我甚至把它當做「萬靈丹」來用，沒想到卻有可怕的「副作用」，是我始料未及的！當我的冒險接近尾聲時，才發現原本「穿牆如穿紙」的隊員，現在連一扇小小的木門也會撞得頭破血流，甚至昏了過去。我趕緊查閱了他們的資料，OH！天哪！怎麼每個人都兩百多歲（不死族？）？事後，朋友才告訴我，每用一次「神恩浩蕩」會使隊員老化五歲，而且這個影響是永久性的。哎！只怪自己太不小心了。可是，真的很不甘心，花了這麼久的時間，就快看到結局了，卻……。

● 曾士軒

福爾摩斯探案

福爾摩斯探案是一個GAME中極品，棒呆了！遊戲中的謎題難度適中，頗富挑戰性，所有事情都很合乎邏輯。它讓我迷上了福爾摩斯的辦案技巧和他超強的推理能力，雖他只是一位作家捏造的人物，但他卻是如此栩栩如生（寫到這讓我不禁對寫此小說的作家崇拜得五體投地）。

再來說此GAME中幾隻小BUG：例如在警局中的探長竟會分身術（就是當已叫出他時再叫一次，則原始影像不動，又從後面桌上跑出另一位探長並重疊之，而後兩者皆消失而探長卻瞬間移動回到桌上了），此畫面害我當場嚇倒在電腦旁。對於設計師如此的「分鏡效果」，真不知要佩服還是咒罵？另外在物品中有一項物品，不論從任何角度看明明就是一條項鍊，但使用時卻是一副耳環，不知是對小姐翻譯錯還是……。而且在一位NPC家中的一份文件始終拿不完真是不予置評；不過這都無傷大雅，而且也不影響GAME之進行，所以不管怎樣它還是非常值得去玩的。最後當破關後福爾摩斯對華生說的一段話，似乎暗示遊戲要出2代，而後我又看到一篇報導說在外國已出到3代了（CD-ROM）在此想問一下2代何時出呢？真希望能趕快出片，好讓我能再度進入福爾摩斯的時代吧！而且最好是中文的（因為本人的English實在是…唉…）。

● 無名氏

每年暑假，相信都是電腦族最關心的日子，因為可以在沒什麼壓力的情況下盡情享樂；也就是在這種心態的趨使下，使我有幸能拜玩某些公司的大作，也正因為如此，使我感到有些用腦過度，於是想改變方針，玩些小品類的遊戲來調劑身心。

終於在某個不幸的日子某間電腦公司的櫃子上瞄到了一個遊戲--幸福人生，這不禁讓我想起童年時代那個有趣的紙上遊戲，所以馬上就一個箭步的跨上前去，拿起來一看，它沒有太絢麗的畫面，沒有太複雜的內容，沒有太難的謎題，沒有太高的AI，也不需要太高超的技巧，哇！！這不正是我在尋找的遊戲嗎？一個遊戲能擁有這麼多"優點"還真不容易，於是在我「慎重」的考慮下，終於把它買下來，迅速奔回家向電腦報告，就在我滿心歡喜的期待下，終於在半小時左右成了"非常幸福"的人，幸福得已把出氣娃娃打壞一打了。雖然本來就知此遊戲的程度不是很高，可是沒想到竟爛到此地步。以下就請聽我款款道來。

首先，不管你的主角是男女老少，所有上班、娛樂、上課、結婚…等的畫面都是同一張，還有遊戲限制太多：例如①學業只有大學及研究所兩種②奢侈品只能買十樣③只能擁有一間公司的股票④即使你已經有最好的工作、最健康的身體、美滿的婚姻，還是要完玩120個月。最令人詬病的就是結局了，過於簡短也就算了，竟然還出現非常嚴重的Bug-字幕重疊。真是讓我對他們公司這種敷衍的態度氣憤不已。

● L • C • T

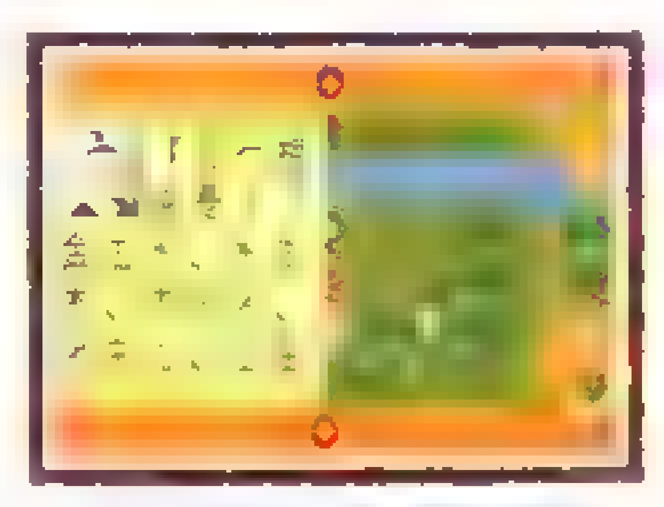
出版公司	軟體世界
本文作者	GUDERIAN

時下的RPG作品有著太多的外國色彩，即使是國人自製的中文軟體也往往脫離不了歐美風格或是東洋味。事實上以中國悠久的歷史文化而言，有太多的故事題材可以加以利用，而歐美的RPG作品不也都以他們的歷史及傳說為藍本嗎？可是今日即使一些號稱屬於我們自製的RPG，事實上有太多模式及規則仍然脫離不了外國的影響，在名稱及訊息方面也沒有自己專屬的東西，這的確值得國內業者深思。現在已不是Game的起步階段，模仿抄襲對我們遊戲軟體的發展是不太有助益的，現在該是發展真正屬於我們自己的作品的時候了。在接觸奇門遁甲之九五真龍（以下簡稱九五真龍）之前筆者認為這不過是另一個吞食天地罷了，然而玩了之後才發現作者用心製作一個屬於中國的RPG遊戲的企圖。希望這是一個開端，將來能有更多公司投入這個為自己的歷史文化負責的創作，為玩家製作屬於我們自己風格的遊戲。

壹 遊戲架構

這是個以朱元璋起兵抗元的歷史為藍本的RPG，這倒和大明英雄傳的推出有些巧合了。不過遊戲內融入了許多中國傳統科學的知識及應用，雖然現今大家學的是外國的物理化學及醫學，但是中國傳統的許多先人的理論學說即使到了今日仍然被廣泛的運用，像是針灸就是很好的例子。遊戲中把中國的五行相生相剋的道理以及八卦、穴道、經脈等觀念都融入遊戲之中，甚至還有猜字謎解決事情，下象棋通過考驗等純中國式的設定。不論玩家對這些古老的東西了不了解，這個遊戲提供了中國人一個在喪失民族自信心之後重新來檢視一些屬於我們老祖宗們的智慧的機會，這是很不錯的設計。

有玉帝撐腰，我「啥米攏不驚」！



五行之道，是遊戲入門的「必修學分」哦！

故事中出現的人物像是徐達、常遇春、花雲、胡大海、陳友諒、劉伯溫、徐壽輝、張士誠等都是歷史上真實的人物，不過可惜的是在人物圖形的製作上似乎缺乏良好美工人員的協助，以致於效果不佳，和我們印象中的人物不太相同（當然劉伯溫也不像電視上「劉伯溫傳奇」中的主角那樣瀟灑），印象中胡大海應該是像黑旋風李逵，或者猛張飛那樣的莽漢，然而遊戲中的設定他的謀略值卻不低，不曉得是主觀印象誤導了筆者，還是歷史上的胡大海其實並不笨。

遊戲是以推翻元朝登上皇位為目的，在各城市中有武器店、旅店、道具店、編成所、宮殿以及當舖。說起這個當舖就有個笑話，筆者一開始玩時，商店只賣東西不買東西，起初的村莊也沒有當舖，於是筆者認為這既然是新遊戲，那麼可能就是和以往不同不再回收二手貨（似乎不合環保資源回收的概念）。指令上又有「丟棄物品」的功能，更使筆者肯定這是個符合歷史潮流的新規則（元朝時那懂資源回收），於是東西不用的就丟掉，等到進了大城看到當舖時差點沒吐血。

貳 戰鬥

從楚漢之爭、吞食天地直到九五真龍都是用兵分兩邊的回合對戰模式，誰的兵員耗盡誰就戰死（當然可用道具或法術回魂）。當然這是很簡易的練功方式，碰上弱小的傢伙甚至可用全自動戰鬥，一陣鏗鏗鏘鏘之後全部搞定（當然也可能敵人搞定你）。實在有些希望能發展不同的戰鬥方式，或者像天使帝國或魔法世紀的戰鬥方式，不要用踩地雷的敵人出現方式。如果戰鬥能靠玩家的戰術取勝，而不是一味的靠

大將臨頭，苦鬥！

練功，那麼可以把升級作得容易些，戰鬥比較耗時沒關係，因為能發揮戰術的戰鬥較能吸引人，而不必要的戰鬥可以減少，或許可以走出一條新的RPG 的道路也說不定。（請參考本期玩家觀點－戰鬥模式面面觀）

在九五真龍的戰鬥中有道具的使用、謀略，以及醫療、陣法等不同應用，大概架構和吞食天地沒有太大差別。不過在執行謀略時有時會出乎意料之外，像是劉伯溫的智力比徐達高，可是對同一群敵人常常徐達用計成功，但劉伯溫卻用計失敗，挺奇怪的。有些特定作戰在獲得高人指點前不論你多努力也打不贏，不過似乎靠謀略可以取勝，然而由於設定上是打不贏，因此即使你打贏了也會說你敗了（這應該是設計上的疏失，要不乾脆禁用謀略，希望正式發行時能更正）。

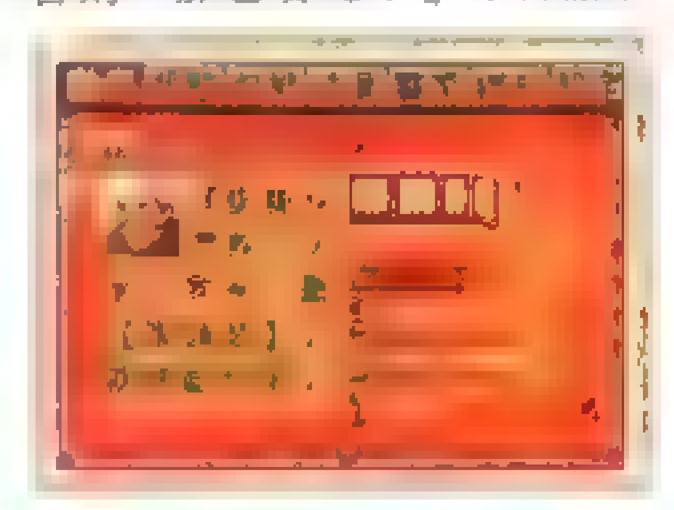
嚐嚐我的拿手菜－炭烤羌排吧！

參 遊戲的臭蟲

老實說，九五真龍由於要參加金磁片比賽，因此在時間倉促之下，BUG實在不少。像筆者第一次拿到的版本一出村莊畫面就亂了，經過智冠企劃吳先生不斷的測試及作者的修正之後終於拿到比較穩定的版本。原先有個缺失像主人翁成為城主之後他原先攜帶的物品竟然不見了，令筆者差點抓狂，因為許多重要物品就在他身上，也就不得不載入舊進度重玩，偏偏又把取檔按成存檔，當場真是欲哭無淚。不過這次遊戲設定隨時都可以存檔取檔倒是挺方便，不必限定在特定地點才能儲存或取回，可避免半路飲恨。

伙伴們，向更難纏的敵人挑戰吧！

說到這裏，就想到目前不少遊戲上市後常免費附送許多BUG，實在是不負責任的作法。事實上，沒有人能保證遊戲沒有BUG，可是業者有責任在遊戲出品之前好好的進行測試，總要把出現失誤的可能性降到最低。可是不知是什麼原因就是有不少帶「蟲」的 GAME 在市面上流通，有人說業者因害怕產品不慎外流而不敢將產品給外人測試，可是即使如此，那公司內也該有專司測試的人吧！又或許是廠商為了怕延誤上市時間而匆促生產，那更是拿自己的商譽開玩笑，除非業者認為「我們沒有明天」！否則「那也安呢？」（台語）



區區薄禮，不成敬意！

像××世紀其實是很好玩的遊戲，但是當機率也很高，據筆者專訪軟體世界中第一位玩完它的蔡先生表示：此遊戲的Bug多得實在會嚇死人。不曉得出品公司是否會全面回收或是免費提供修正版本（事實上筆者不眠不休玩這個××世紀也有三天了，屢當屢戰，實在是又愛又有些遺憾）？

肆 解謎

玩外國RPG在解謎上除了受限於文字外，常常有不夠親切的感覺，因為有些東西是只有外國人才能體會的。中西文化的差距如此，我們和日本的許多觀念也不盡相同，這也就

是爲什麼外國人搞不清楚日本人和中國人有什麼分別，但是我們卻一眼就能認出的原因。有中國風格的解謎遊戲正是能讓我們感受到那是屬於自己的

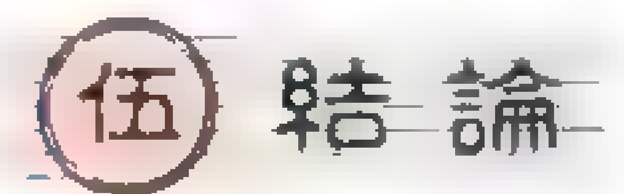
◎你能找出穴道的正確位置嗎？

RPG的重要因素，否則只是一個外表是中國但骨子裏全是日本或歐美的遊戲罷了。

遊戲中的五行洞穴、八卦陣都不光是看訊息就能解開，你必須加入想像力去判斷。另外像是劉伯溫留下的謎題本質目就是東、鳥無足，足爲山就是島，立地處、指書僮其實是背對書僮，而百家姓排爲周鄉

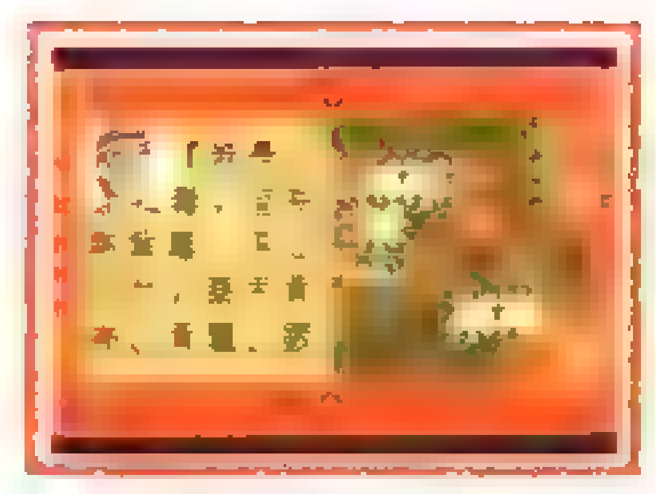
◎乾卦之道，講究「天人合一」

該是五，將以上謎題解開就是他在東方的島上，可是關鍵是背向書僮走五步，調查之後就可到島上找劉伯溫。雖然這個謎題並不是很完美，但至少這是屬於我們自己的文字謎題，就算翻成英文，外國人也是不容易懂的。



伍 結論

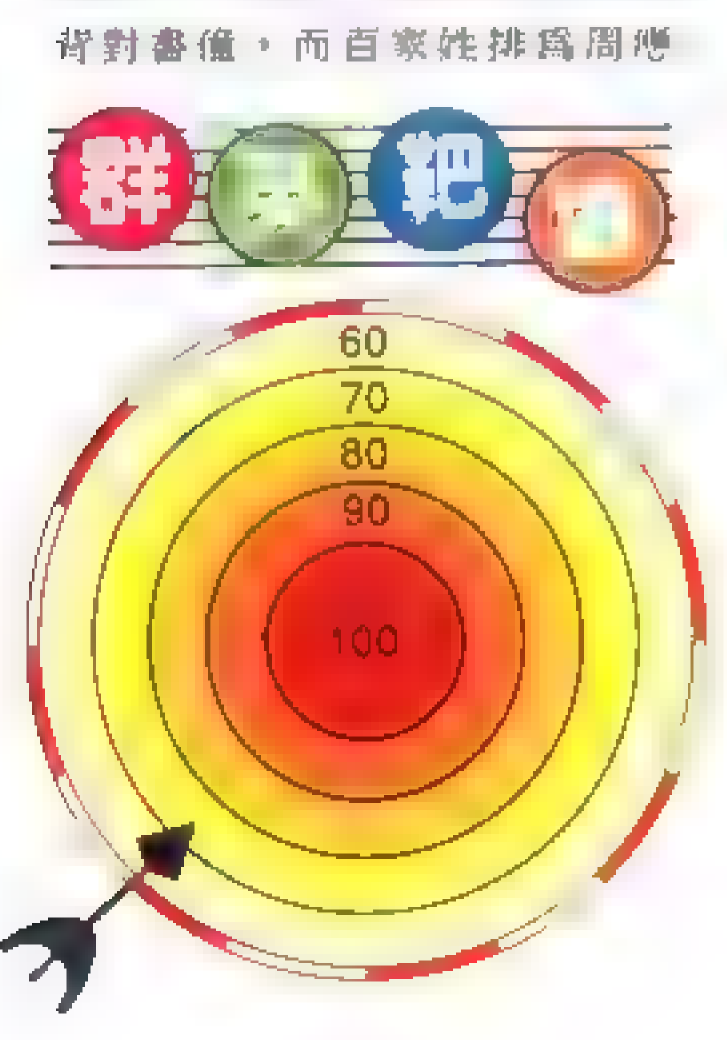
由於九五眞龍的製作時間比較匆促，另一個特點就是迷宮大都沿用原來吞食天地Ⅱ的格局稍作修改而已。因此玩過吞食天地Ⅱ的玩家可能對某些洞穴有似曾相似的感覺。不過這倒不影響整個作品給人的感覺，畢竟這是一個可幫助我們了解固有文化產物的RPG遊戲。不論你對遊戲中的治病方法有什麼樣的感覺，這可不像多情藥師酷牛仔的醫療手册那般的胡扯，它可是參考中國古代



◎遇蛇侵襲莫驚慌，對症下藥命自安！

的醫書寫成的。音樂及音效方面表現平平，老實說音效方面做得不理想，交戰的音效單調並且吵得我兒子睡不著，所以只好關掉它，而音樂挺熟秋的，倒不會厭煩。片頭動畫有些簡陋的感覺，但玩起來卻蠻順手的（和某些爛GAME正好相反）。

撇開美工的因素之外，九五眞龍實在是值得一玩的GAME，創意方面可說是作者努力要表達中國傳統事物而樹立的風格，但老實說仍然不是很理想。但是就筆者個人玩的感覺倒是很窩心，終於有人肯花心思來製作屬於自己的東西了！但這並不是此遊戲得到金磁片RPG組銀牌獎的唯一原因，事實上這不是艱深的英文RPG，但是具有挑戰性的中國式解謎也不是不用花腦筋哦！小心別被作者設計到了！



何布

作者在謎題的設計、劇情的內涵都比前作——吞食天地用心得多。中國味十足相當可取，可惜美工的表現仍屬急就章，是遊戲中較弱的一環。

Apache

遊戲中充滿了五行八卦、針灸醫療、經脈學等各種知識，玩此遊戲可說對於中國古代的科學有了更深入的體會，是相當有內涵的一個遊戲。

H.C.L.

遊戲中融入了多項頗富中國特色的謎題，在簡易的操作中給予玩者許多動腦的機會，其創作動機頗令人激賞，但圖形設計則略顯粗糙。

出版公司	軟體世界
[illegible]	A. S. G

不知讀者是否看過這部和遊戲同名的電影，劇中敘述兩位美國年輕人--韋恩和葛斯在自己家中的地下室製作「韋恩世界」（Wayne's World）電視節目，呈現的是美國年輕人的生活面及價值觀。當然劇中有笑鬧，也有一些美式幽默，不過也展現了美國人活潑機靈的一面。

● 朋友們，讓我們一起樂吧！●

劇情是以一位有野心的節目製作者發掘了他們而想利用金錢及迎合年輕人的心態而與他們簽約來製作節目，不料卻成了他們的賣身契。因為節目必須為贊助商打廣告，而韋恩略施小計，在訪問贊助商時展示事先寫好的卡片（內容是取笑贊助商的一些文字），為此韋恩失去了工作，和葛斯也因而翻臉。更糟糕的是製作人想染指韋恩的女友，而韋恩把一切都弄糟了之後心想，難道就這樣結束了嗎？當然不，年輕人遇到挫折本就不該退縮，要打起精神努力去奮鬥（這大概是本片在嘻笑怒罵之中真正要表達的吧！）。電影弄了三種結果雖然有點開玩笑的意味，但也證明謀事在人，成事在天的道理。片中穿插了許多電影的笑話，像是韋恩要趕去說服女友時在路上被警察攔下，警察拿出個小孩的照片問他認不認識，結果韋恩嚇得大叫逃走，筆者才反應到這不就是魔鬼終結者Ⅱ中T-1000的笑話嗎？要是沒看過的話實在是不知所云。

壹、主題

● 老哥，幫忙想點法子吧！●

言歸正傳，當然遊戲並非電影的完全移植，不過也有相當關係，至少男主角及一些人物是一樣的，連到韋恩女友家中也可看到電影中的木乃伊裝飾品，這是一個以電影所創造出來的人物所發展的遊戲。當然，現在的韋恩及葛斯不是以製作「韋恩世界」賺錢為目的，他們必須要在三天的時間之內賺到五萬美金。怎麼賺呢？那就要靠玩家去努力了，不過根據葛斯的提議是去賣披薩，好笑嗎？不好笑！因為他們就要這樣做。當然是否光賣披薩就可賺到五萬塊就要看玩家親身去體會了，不過老實說要賣披薩也不是那麼容易，你必須有地方、有人來做披薩，而且你必須打廣告以打知名度（否則誰來買啊！）那麼要廣告自然是利用廣播或電視了，於是遊戲就此開始

貳、操作介面

當你要從一個地方移動到另一個地方時就會像惡魔禁地一樣會出現一張地圖，移動到地圖上你所要去的地方即可

● 歐羅拉市全圖 ●

特別的是這一張 AURORA 市的地圖又區分為下列幾個地方：北歐羅拉（或曙光、黎明市北區）、西歐羅拉、市中心、東南歐羅拉、石橋、奶油場（BUTTER FIELD）等地區，而每個地區又有一些特定的地點，像是羅恩的家、甜甜圈店、電視台、實驗室等等。你不用像警察故事那樣開車開得團團轉，也不怕找不到你要找的地方，因為地圖上的地點都有標示，實在是很方便的設計。

而在每個地方活動就有點像是亞特蘭提斯之謎的介面一樣，你可以撿拾物品（PICK UP）、看東西（LOOK AT）、使用（USE）、推（PUSH）、拉（PULL）、打開（OPEN）、關上（CLOSE）、給予別人物品（GIVING）以及交談（TALKING），甚至

●能　不能把冷氣開小一點…哈啾！●

可以在羅恩及葛斯兩人之間切換。交談的訊息完全顯示在下面的訊息欄，當你選擇不同的對話之後主畫面就會出現相對應的文字，有些是很有趣的，玩家不妨親自去體會。物品欄可利用一個右下角的開關來決定開啟或關閉，開啟時主角所擁有的物品就列在左上角，如果你不喜歡再按一下就可取消它，十分的方便。

另一個特色是，如果你做了遊戲中不允許及無法那樣做的事，主角會用英語發音告訴你，像是「NO WAY」，或者是「對不起，你是神經病嗎？」等字眼提醒你，更妙的是葛斯還會合音，當羅恩說「NO WAY」，他就會接著說「WAY」，真是好搭檔。遊戲給人的感覺雖然十分地美國化，尤其是一些他們常用的字眼，不過遊戲的操作給人很親切的感覺，是很不錯的設計。

參、目標

故事就在曙光市打轉，要賣披薩首先要訂一個計劃，如何找到做披薩的地方以及原料，找到地方之後還要有自願者來作苦工。之後就是要找人表演以吸引人潮，你必須找到一

●工資高漲，想找幫手真不容易！●

個魔術師、一個喜劇演員、音樂工作者，並且要有錄影設備以及電子看板，錄好節目之後你必須找廣告公司作廣告宣傳，並且爭取電視公司的時段播出。要想在三天之內找到這麼多人員、設備及地點真不容易啊！何況你必須賺到五萬美金才算完成，或許美國人天生比較樂觀吧！

其實遊戲中這些人物、設備及地方都不難找到，可是如何說服別人提供人工、設備及地方就要看玩家的巧思了。像在職業介紹所有個業餘的律師兼喜劇演員，如何讓他加入就不是那麼容易，像電視公司有個時段賣給一位博士展示他的最新發明，如何讓他把時段讓給你也不容易。有時也要施展

●如何說服博士改變心意呢？●

你的妙手空空之術，像電視公司的道具間上鎖了，可是如果你能仔細找，你會發現有一扇窗戶並未上鎖，因此你就可以……（又不是創世紀，沒關係的啦！可是你不能在眾目睽睽之下把東西拿走喔）。

比較特殊的是有些東西你不仔細檢查是看不出來的，像是你一開始就擁有的計劃清單，除非用「檢查」指令否則你是不知道你到底需要多少東西的。你也可以拿錢買東西，不過老實說，你會發現自己其實並不富有，但有些必需品卻是一定要花錢去買的，像是甜甜圈

●妖艷動人的女服務生●

、口香糖、門票等等。冒險遊戲其實重要的是解決問題的過程，不過筆者較喜歡有不同解決的方法之設計，像瘋狂大

樣，太固定的情節容易卡住玩家，也比較沒有讓玩家發揮的空間。不過反斗智多星還算好，每個東西及問題的解決順序不會太嚴格，還算是不錯的設計。不過不要期待它像亞特蘭提斯之謎那般的多樣化，畢竟這只能算是一個小品遊戲，不過其中的過程卻是幽默而有趣的。

肆、笑點

本遊戲的確秉承了電影的原作精神，不時有一些美式的笑點穿插其中，像在職業介紹所中的大排長龍，可是燈號卻只到3號。更妙的是座位上竟然還有個骷髏坐在那，韋恩說：「他大概等了很久了」，這或許反映出美國社會在今日經濟不景氣之下的高失業率吧！雖然好笑，但想想卻又有些悲哀。人物的對話以及訊息表現了時下美國年輕人的許多想法，有好有壞，畢竟他們的教育講究的是自由，和我們這種填鴨式教學下的人是各有利弊吧！

● 坐冷板凳的滋味真不好受啊！●

伍、音效及畫面

不曉得是什麼因素，語音效果有時候會消失，有時一句話你只聽一半，或者開頭的一句，筆者本身用的是聲霸卡2.0版，IRQ設定為7。本來以為是設定的問題，可是使用WCFG重新設定之後依然沒改善，不曉得問題究竟出在那裏，希望這只是獨立事件。畫面方面場景雖不多但效果挺不錯，甚至有像警察故事那種幾個場景接在一起的設計，美工方面是不錯。遊戲人物的移動有時會不太靈活，像是在有線電視10台要走下地下室的時候，有時會卡住一會兒，不過大致上來說流暢度還算是不錯。

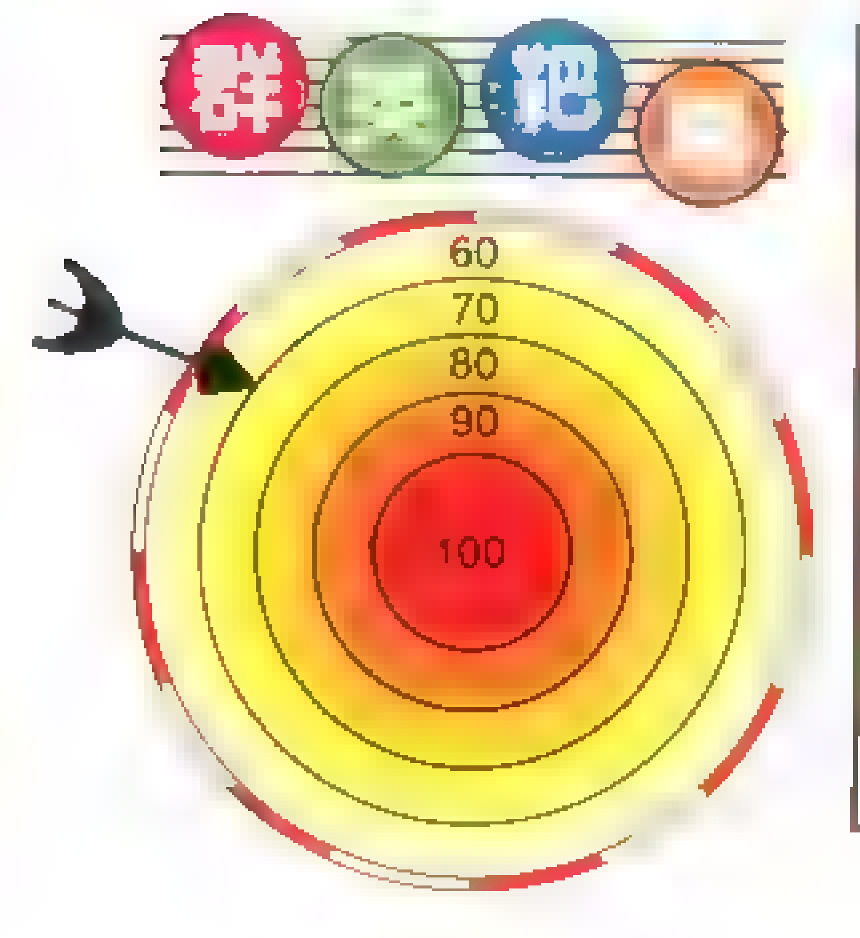
● [illegible] ●

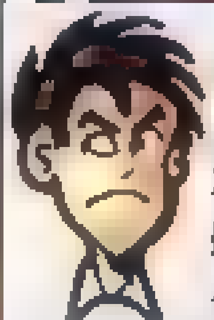
● 潛進電視台瞧個究竟吧 ●

陸、結論

在此奉勸看過電影的玩家不要讓電影誤導你，畢竟這是個主題完全不同的遊戲。不過沒有看過電影反斗智多星的人可以租個帶子回家看看，那你會對這兩個傢伙的瘋言瘋語及有些怪異的行為多了一些了解。更重要的是，它可以為你帶來一些歡笑（如果你在遊戲中因為解不開問題而悶悶不樂的話）。事實上這是一個娛樂小品，不要太專注於解題而失去了遊戲隨處所給你的樂趣。

你有挫折感嗎？你有心理不平衡嗎？那麼反斗智多星在遊戲解謎之餘還可以告訴你個訊息，多運用你的想像力，這個世界上沒有什麼事是無法解決的。或許有人會無法認同韋恩世界（Wayne's World）中近似胡鬧的行事及言語，但你不能否認，樂觀的人比較能夠得到快樂，那不是金錢或權勢所能夠完全取代或控制的，來吧！輕鬆一下吧！





何　布

角色與電影人物完全相同，但劇情完全改編後，仍不失幽默風趣。動作選單的I-CON不易讓人明瞭，經常找不到滑鼠游標也是一大敗筆。

Apache

玩此遊戲如對美國一些通俗的俚語有些認識，玩起來更能體會出其中的樂趣。操作界面不甚理想，和現在流行的圖像式操作界面大異其趣。

H.C.L.

人物的對話十分幽默，劇情也充份展現了美國青年樂觀開朗愛耍寶的民族性，唯操作介面設計略有瑕疵，令人頗覺不便，是其缺點。

軟體世界

本文作者 陳志明

黃飛鴻的風潮在這一兩年被電影界炒得很熱烈，使得近日幾乎所有清末武俠片都跟黃飛鴻有關，連黃麒英、蘇乞兒等也被搬上銀幕。但台灣這邊對黃飛鴻本人的生平卻非常陌生，只能從電影中了解，為免大家曲解對黃飛鴻這位一代宗師的印象，故筆者特別在此將黃飛鴻的生平事蹟為大家介紹一番。

生平介紹

黃飛鴻於清末生於廣東，是廣東十虎之一──黃麒英之子，黃麒英武功源自金鉤李黠子及洪熙官傳人陸亞彩（有一說法為陸亞彩是洪熙官之徒，但年代久遠，已不可考）。當時世道混亂，武人拳師常有恃武欺人之舉，而廣州一帶因有通商港口，情況更是混亂，黃麒英的「寶芝林」便是開在廣州城中（並非徐克所說的開在佛山）。同一時期，廣東一帶興起多位拳師，其中十個因惺惺相惜，便互相結義，武林中稱為「廣東十虎」，十虎分別是黃麒英、蘇乞兒、黎仁超、譚濟均、鐵橋三、王隱林、黃澄可、蘇黑虎、鐵指陳、周泰。十虎有一特色，就是極重義氣，只要其中一人有事，其他九人必然給予幫忙。後來黃麒英逝世後，十虎的位置便由黃飛鴻遞補（電影中黃麒英尚在人間，但黃飛鴻已被稱為十虎，是一錯誤）。

十虎之中，前五人均學過洪拳（洪熙官所傳的拳法），又因黃飛鴻年少時性情頑劣，故黃麒英並不親自授武給他，反而將他交給陸亞彩、蘇乞兒、林福成（鐵橋三之徒）管教，待黃飛鴻長大後，性情變得沉穩，才親自授武給他，故黃飛鴻集洪拳的大成於一身，亦奠定他在武林界中的地位。

俠骨仁心

洪拳源自少林弟子洪熙官，亦是南拳五大家洪、劉、蔡、李、莫之一，盛行於廣東、福建一帶，由於洪拳盛行時，台灣正處於日據時代，故較少人聽聞。洪拳武功，以氣發聲，以聲助力，注重馬步橋手的運用，腿法以陰腿為主（攻擊腰部以下的腿法）；無影腳即手足並用的腿法，上半身雙手攻擊之際同時以踢腿攻擊，使敵人防不勝防，並非如電影中神奇；而南方拳術亦少有凌空翻騰的動作。

黃飛鴻的成名絕技很多，除了無影腳外，還有五郎八卦棍、五點梅花槍、蝴蝶雙刀、單雙三節鋼鞭，除此之外黃飛鴻更創出十獨手（即遊戲封盒內所說的十字拳）及子母刀法。洪拳傳到黃飛鴻一代，已變得非常繁雜難學，幾乎要十八般武藝無所不精才行。

除了黃飛鴻本身外，他的弟子也非常出色，其中最有名為梁寬、凌雲階、鬼腳七、林世榮（豬肉榮）。黃飛鴻本有一子，卻因和別人打鬥而死，故對弟子督促極嚴，不准無故生事。可惜梁寬性喜惹事，令黃飛鴻頭痛不已。梁寬本是四大弟子中最強一個，但有一次和人決鬥時，因帶病上陣，結果對方中了一招撩陰虎尾腳，而梁寬也中了一記鐵沙掌，沒多久兩人均不治逝世。

林世榮亦曾因武惹事，有一次在樂善戲院看戲，林世榮碰到仇家，雙方大打出手，林世榮因出手太重而打死了對方的人，結果被逼得逃亡到香港去（當時香港九龍已割讓給英國，滿清政府不能到香港抓人），而寶芝林亦要暫時關閉。此時林世榮在香港一方面賣豬肉，另一方面亦在香港設館授徒

，今日香港的洪拳中人大多是林世榮一脈，另一脈則爲莫桂蘭所傳（後述）。後來鄉紳方面鑑於黃飛鴻的爲人，替他出面說情，加上警方證實，林世榮爲自衛殺人，故林世榮得以再回廣州，寶芝林亦得以重開。

上文說過，黃飛鴻原有一子，而其妻亦早亡故（十三姨是虛構人物，元配資料已不可考）。黃飛鴻一直到六十歲仍未續弦，此時出現了一個二十出頭的少女莫桂蘭，她因仰慕黃飛鴻而跟隨他習武，後來更因而愛上這位比她大四十歲的師父，黃飛鴻本因年紀關係拒絕莫桂蘭，卻終被其眞情打動，並娶之爲妻，因前車之鑑，後來的兒子黃飛鴻一概不授武功，反而莫桂蘭有收徒弟，形成洪拳在香港的另一支脈，莫桂蘭在約十年前才在香港過世。

絕處逢生

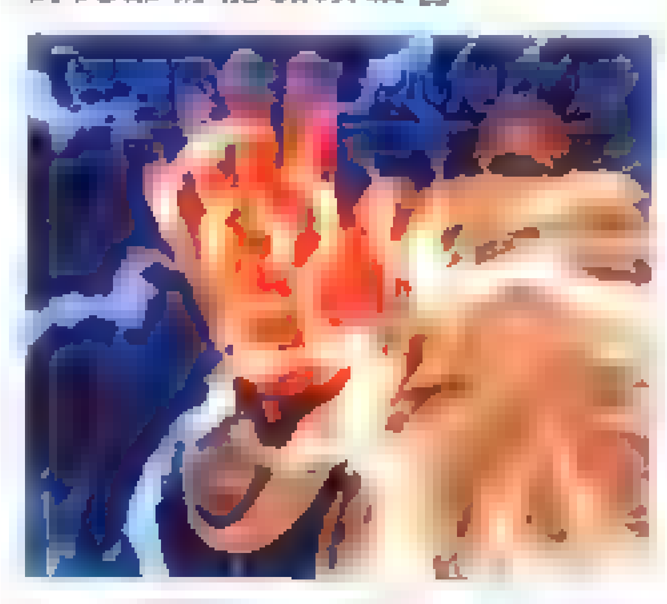
約在五〇年代中期，有人想到把黃飛鴻的事績搬上銀幕，於是找到粵劇名人關德興來演黃飛鴻，再找一群洪拳中人來參予編劇及演出，並找到名演員曾達華來演梁寬（曾達華就是電影五福星系列中，專門丟任務及整五福星的曹探長）。沒想到拍了三集連續故事後，竟大受歡迎，於是導演欲罷不能，越拍越多，又因第三集中扮演強敵『花槍白頭蒲』的石堅非常出色，故以後的港劇黃飛鴻中他都演其中的壞人，並被觀衆稱他爲奸人堅。於是黃飛鴻的劇情便走入死胡同中，每次梁寬出外生事，惹上了奸人堅，卻又打不過奸人堅。回到寶芝林還被教訓一頓。奸人堅得勢不饒人，更挑戰黃飛鴻，結果黃飛鴻被逼出手，打敗奸人堅，並教導奸人堅做人的道理，最後奸人堅俯首認錯。這種劇情竟可拍八十多集，也眞是奇蹟。

事隔多年，沒想到六〇年代的黃飛鴻熱潮會在九十年代再次興起，不只在銀幕上，如今黃飛鴻又要以遊戲的姿態出現在電腦螢幕上。究竟改編成電腦遊戲的黃飛鴻有何特色？就讓筆者爲大家逐一剖析：

圖形介面

從外觀看，黃飛鴻的包裝與笑傲江湖頗爲類似，不過黃飛鴻改用類似破壞神傳說的方形畫面方式處理，而非如笑傲江湖式的以全螢幕方式處理。這種作法的好處是人物移動的速度變快了，壞處則是視野變小，無法有效看清周圍的地形。另一特點是採用了多層高度的立體模式，使得遊戲更有眞實感。

遊戲一開始，便是一段精彩的動畫，動畫採用油畫風格，動畫的構思還不錯，不過不知爲什麼，分鏡錯誤的地方很多（電腦基本原理，同一個場景，人物從左邊離開，便要從左邊回來，否則玩者的空間感覺會錯亂，而電影的分鏡原理則是人物從左方出鏡，必須從右方入鏡），希望製作群以後對此部份能加以改善。



手腦並用

和以往一樣，黃飛鴻是個典型的動作RPG，不過黃飛鴻在劇情和解謎部份加強許多，其解謎部份甚至直逼冒險遊戲。故事從黃飛鴻回家開始，黃飛鴻在夜行途中遇到一批神祕人，這些神祕人因劫持一名少女，並與黃飛鴻交上了手，黃飛鴻雖然厲害，卻還是讓他們逃走了。接下來，黃飛鴻便開始調查整件事件的眞相。乍看之下劇情好像很簡單，其實不然，整個故事中的情節環環相扣，一件事會引出另一件事，最後黃飛鴻甚至還會跑到北京（從廣東到北京要六十小時的人車呢！眞佩服黃師父的毅力！）。由於截稿前筆者仍未把遊戲玩完，故也不知要玩多久，不過筆者問過一些玩得較久的人，他們玩了很久仍未玩到一半，故此遊戲應該會很耐玩的。

在印象之中，黃飛鴻幾乎從未敗過（搞笑版例外），可是在遊戲中黃飛鴻只要是『流血過多』或『睡眠不足』便很容易倒下，有點破壞了黃飛鴻的無敵形象；大概是爲了增加遊戲的難度以及增強其刺激性吧。筆者覺得，如果是少年黃飛鴻的劇情會較好，但對於已經成名又廣收徒弟的黃飛鴻而言則有點不合理。不過當筆者見到某人用了『遊戲剋星』鎖定生命力、內力等參數，忽然覺得這才是眞正的黃師父……。事實上如果你不是很空閒，最好還是鎖定它，因爲遊戲中多了一個食物量的參數，當食物被消化完畢的時候，黃飛鴻的生命力便開始消失，只有兩個辦法可以解決－睡覺和進食，偏偏食物又貴得驚人。而補充內力的大補丸，功效也不大

，黃師父除了殺壞人賺錢外，又沒有其他方法賺錢，故一分一毫都不能浪費。不過作者還算有良心，在途中放了一些大

為了能安度[illegible]，只好「搏命演出！」

豬「供應」肉類，筆者自從演出一場精彩的「黃飛鴻夜探養豬場」後，得到為數不少的豬肉，如果高興還可拿去賣，賺些小錢（奇怪！賣豬肉應該是豬肉榮的事啊？）

戰鬥系統

在武功招式方面，黃飛鴻可使用的武功非常多，包括有虎鶴雙形拳、五郎八卦棍等，每種武功都各有特色，威力不一。不過最重要的還是電影中的絕招－佛山無影腳，不但威力強大，更可用來踢破機關。說到機關，黃飛鴻中的機關可多得驚人，而且都不易看穿。機關的開關通常隱藏在地圖的盲點上或是和一般的物品混在一起的，比方在教堂中，打開洋鬼子老大的門的開關，便是在一排燈泡一個顏色較不一樣的小燈泡，如果不仔細看，根本不會發現。

在對話方面，作者非常用心，每個人物都能說出符合時代背景的對話，而且語氣感覺上都很配合其身份。最有趣還是敵人部份，在一開始時都氣勢如虹，會說一堆諸如「殺死他！不要讓他逃了！」之類「威風」的話，但受傷後卻變成「好痛啊！趕快逃！」之類的話，如果是洋鬼子的話，所說的話也會變成英文哦！

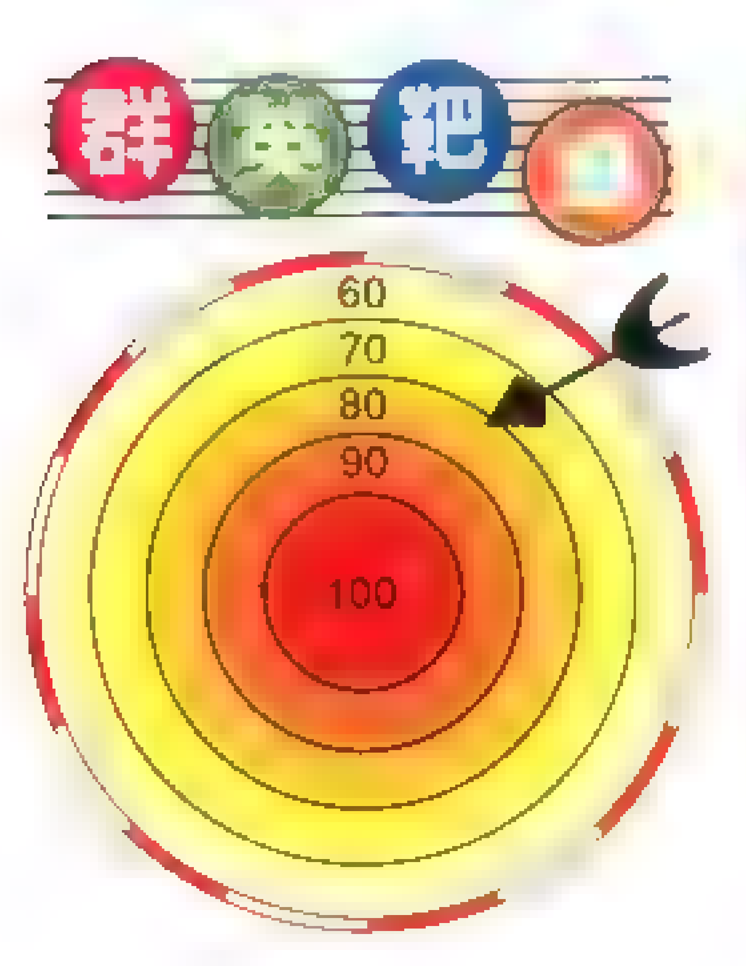
算你們還有點自知之明

結語

整體來看，這個遊戲並沒有甚麼重大的缺點，最使人不滿的大概便是密碼表及記憶體管理。密碼表印刷雖然精美但仍是那種刺眼的紅色膠片。至於記憶體處理方面的情形就和中華職棒一樣，會和某些記憶體管理程式相衝突，筆者一直才明白，只要拿掉常用的EMS的管理程式，便不會有問題出現，但為何連續兩個遊戲都會如此？程式設計師們該好好檢討了！

黃飛鴻繼承了笑傲江湖的戰鬥系統，卻在劇情及其它方面突破了笑傲江湖的種種缺點，在耐玩度上更有大幅提昇。或許它的片頭動畫不夠震撼，但絕對是一個值得玩的遊戲，至少它不是一個賣弄動畫的遊戲。不管怎樣，國內遊戲最需要的是支持，而不是責難（「撈錢」的遊戲例外），故筆者還是願意耐心期待，希望作者的下一個遊戲會更好。

群英靶



何布

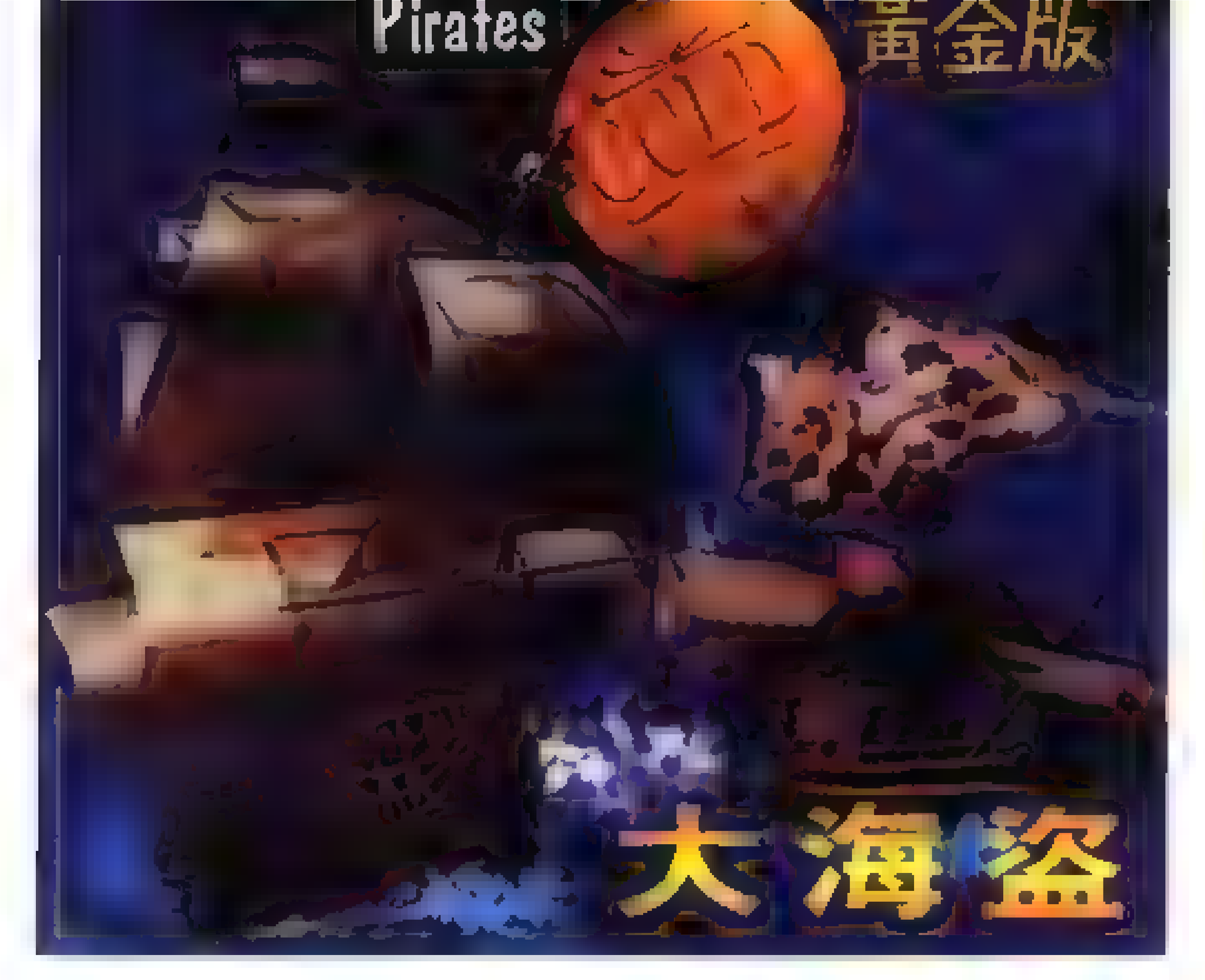
整個遊戲可說是笑傲江湖的完整版，笑傲江湖沒有做到的它幾乎都做到了，尤其是解謎的部分頗具難度，值得花些時間玩它一玩。

Apache

遊戲整體感覺起來相當不錯，戰鬥時有許多武功招式可供使用，且還加入了許多的謎題成份，耐玩度頗高。

H.C.L.

遊戲佈景尚稱細膩，謎題的設計頗富挑戰性，多種武功招式可滿足你痛宰敵人的快感，唯動畫部份的設計，則讓人有不夠真實的感覺。



這是一個殘酷的時代，隨著大海盜黃金版的上市筆者不得不忍痛將 2M RAM 換成 4M RAM，正值目前 RAM 價格居高不下之際，想想以往的大海盜除了畫面比較單調之外還是有它的優點。現今的遊戲對於硬體配備的要求，有愈來愈嚴苛的趨勢，配備的升級將是玩家無法迴避的痛苦抉擇，單色的玩家大概不得不正視它而尋求升級之道了。只不過可不要像大海盜中的人物一樣去偷去搶，畢竟這只是遊戲，它可以滿足人類潛意識的掠奪及喜愛冒險的天性，但它可不鼓勵玩家在現實生活中去從事非法的掠奪（自然合法的掠奪在世界上幾乎天天都在發生！）。歡迎加入海盜公會，與我們共同展開一段精彩刺激的加勒比海之旅！希望你的終點站不是某城市的監牢！

壹、海盜生涯

老實說，在三國志出現前，原本的大海盜曾經陪伴筆者渡過一段長時間的海上冒險。這個海盜遊戲集冒險、角色扮演、戰略、策略、動作等因素於一身，的確是當年挺耐玩的遊戲。然而亡命天涯的日子是艱苦的，不論你是以掠奪或貿易的途徑致富，那種沒有根的感覺是很沒安全感的。即使你攻下城市將它指定為自己的國土也不代表你能主宰它的一切，你只是個過客，而非統治者。

◆風光明媚的海岸景色。

因此在三國志出現後筆者便自然而然地放棄海盜生活而去逐鹿中原以求裂土封侯，進而一統天下，登上皇位。這正表達出實際的海盜生活，一切只為錢，更多、更多的錢，否則你的船員將逐漸的不高興，甚至唾棄你而離你而去，忠誠度在這裏是個像天氣一樣極易改變的東西。海盜的生活並不像我們想的那般如梁山泊好漢般的生活，所謂大塊吃肉、大碗喝酒的生活也只有在你搶得了一些肥羊之後才會實現，如

◆滿載而歸！

果你的策略錯誤，甚至戰鬥失利，那麼喝西北風的日子也是很有可能的

貳、歷史背景

大海盜這個遊戲把西元 1560 年到 1680 年間加勒比海的海盜興起及沒落的過程作了個詳細的介紹，不論你玩的是

法國、西班牙、英國或荷蘭，每個不同的時期有它各自的生存之道。和各殖民地打交道是

生存的不二法門，即使你武力強大也不能和每個城市為敵，因為你不能光靠掠奪維生，貿易及消息交換對海盜而言也是相當重要的。在船上待過的人應該很能體會在海上生活的枯燥及乏味，如果不是為了財富的追尋，我想沒有多少人願意到海上去的，因此如果你的船太久沒靠岸的話，你的船員不滿的情緒是可以想像的，他們可能成為一群憤怒的野獸，只是這時他們是針對你而來的。在這麼一個動亂的時代中，如何在各殖民地中貿易或掠奪，讓你的船員保持愉快的心情，成功的計劃及戰鬥都是不可或缺的，因為你可能遇上軟腳蝦，但也可能憾魚摃到大白鯊，當你遭遇強大的敵人艦隊時可能戰鬥就是不可避免的。儘量小心的計劃並熟悉各項技能，不論是航海或戰鬥，有人能因此揚名致富，但有人則是下場淒涼，你的命運就掌握在你自己手中了。

參、遊戲介面

鬥劍場面是大海盜遊戲中的重頭戲，不論是登船、攻城，甚至連娶妻都少不了它（打敗你的情敵）。因此如何提升你的劍術水準是相當重要的。首先要依你的能力選擇適合你的武器，西洋劍、長刀、長劍各有其優缺點。如果你選擇了適

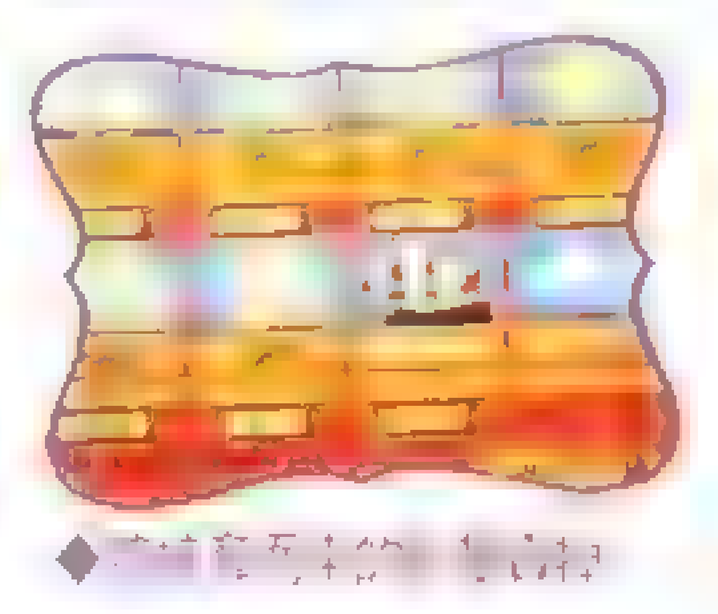
當的武器並熟悉攻擊及防禦的技術，將會使你在劣勢中獲勝的機率大增；或者如果你對動作方面不太有信心的話，建議你選擇困難度時使用最簡單的一級——學徒。你會發現那將使許多事情變得容易些，如果你固執的選擇了劍客級而處處失利時可不要怪我沒警告過你。當然隨著等級的提昇將使你在分贓時分得比較多，不過筆者建議你量力而為，以免無福享用。

至於操作介面，在海上或陸上都能以滑鼠來操作，事實上這個遊戲和原來的版本在操作上並沒多大不同，因為主要差別是在遊戲畫面上，因此玩過大海盜的玩家幾乎均可操控自如。砲戰部份筆者並不刻意介紹，因為海盜的精髓在於掠奪，把敵船打爛老實說沒有太

多好處（要賣也賣不到好價錢）。不過如果敵人火力及兵力比我們強而又逃不掉時，先轟它轟得差不多再登船也是個辦法（當然要小心不要先被敵人轟沈了），另外對速度比你快的船先打得它跑不快也是必要的措施（否則追不上也就不要談掠奪了）。在砲戰中要達到上述的目的便必須對船的操縱、風向等因素很清楚才行，因為那時的船只有舷側火砲，你只能轟左舷或右舷（知道旋轉砲塔是多麼重要的發明了吧！），如何好好操縱船隻是十分重要的事。

肆、船艦識別

不同的帆船除了在人力及載貨能力上的差別外，更重要的是船的運動性，因為是靠風力航行，因此帆的設計及操作都是十分重要的。仔細研究，你將發現雖然有許多不同船隻，但設計上大都是大同小異，每



個國家的設計也或多或少參考了別國的設計以求達到其要求之性能。有些船像商船為求有較大的載貨量，因此要求有較大載貨空間，並為節省人力而刪除了某些裝置，因此並不適合戰鬥。而像西班牙大型帆船為了載貨量及火力因而顯得笨重且不靈活，不過如果玩家在她的舷側出現太久的話，可能很難逃過她熾熱的火力。每種船因設計的不同而有不同的最佳航行點，且順風及逆風的表現也不相同。因此唯有熟悉你

的船隻性能以及敵人的性能，你才能在戰鬥中有效的生存下來，而不是成為別人的待宰羔羊。當然了，遊戲中並不需要親自擔任瞭望手來判定別的船型，不過如果你對瞭望報告的船型沒有概念時，趕快查你的手冊以明瞭敵艦性能是很重要的。在海上要以寡敵眾是很困難的，除非你的活動力很強，而且在登船戰鬥時你的劍術能夠迅速制服敵人的司令官。要不然衡量敵我實力之後選擇逃跑也是正確的抉擇，記住一點，財富再多也要活著才能享用！

伍、規劃目標

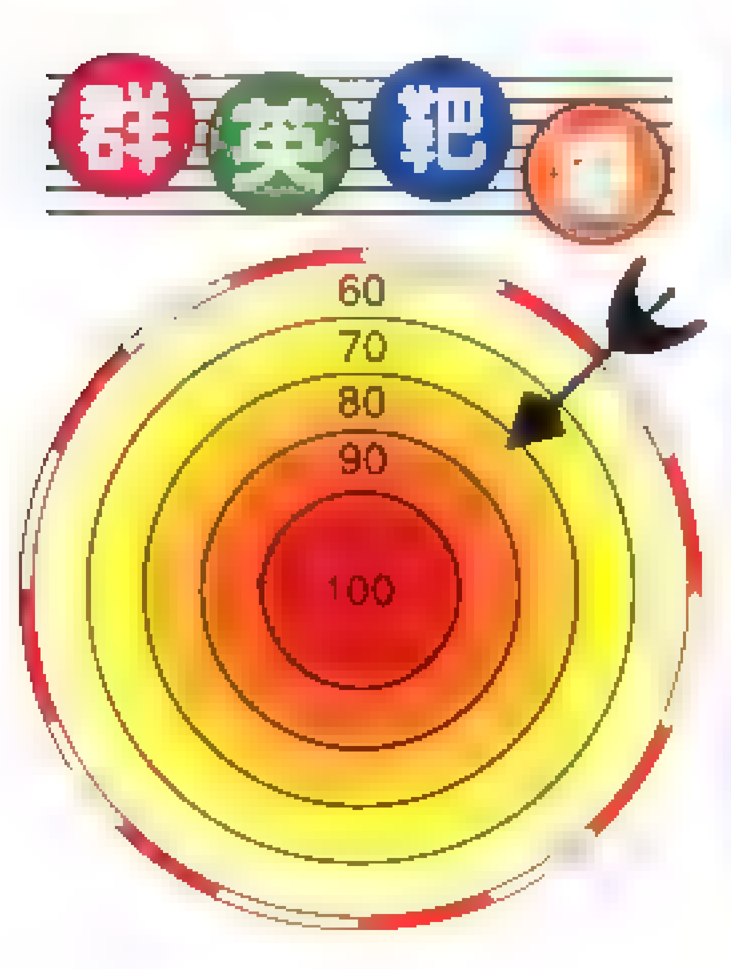
不論你生在什麼時代，生在什麼國家，你必須為你的人生訂定一個目標，你究竟想怎樣去過生活？你想成為一位什麼樣的人？一個漫無目標的人是不會成功的，因此不論你是想以貿易來致富，或者以掠奪他人來樹立威名及財富，你都必須在遊戲開始時先計劃好，一個三心二意的人是很容易在這個動亂的時代中被埋沒的。如果你想要以貿易做為主要的

◆補充足夠的食物。

致富方式，那麼多和各殖民地打交道，以了解各地物價的差別，並且保持足夠自保的武力及快樂的船員，切記不要去招惹正規武力。如果你想靠掠奪來成名的話，那麼襲擊金銀牌艦隊或金牌驛隊是很誘惑人的計劃，當然你必須有足夠的武力才行。甚至你可以奪取一些富庶的城市，那將會使你得到一個穩固的基地及補給港，以你的國家對你的獎賞（如果你把城市指定為自己的國家所有的話）。戰鬥不論是自衛或掠奪都很重要，你必須能保有你的資產，沒有武力是很難生存的，切記！切記！

陸、結論

老實說大海盜黃金版基本上和過去的單色版並沒有多大差別，然而如今要筆者回去玩單色遊戲大概也是不可能的了。因為時代在不斷演變之中，雖然單色版有的配備需求並不高，可是以目前的情況而言，只要遊戲擁有更精緻的畫面及效果，玩家們自然不會退而求其次的再玩單色版了。值得一提的是黃金版的手冊製作得不錯，你可從中獲知許多歷史上的重要事件、人物、時代背景甚至城市的資料，這使玩家在遊戲時能夠更投入。這也是筆者投資昂貴硬體設備來玩它的一個因素，當然這是一個合理的投資，因為以後遊戲需求的記憶體會愈來愈嚴苛，這也是一個正確的抉擇。在升級關頭徘徊的玩家必須體認到升級已是不可逃避的問題，只是時間早晚罷了，若想要有更精彩的畫面及音效，這大概就是玩家必須做的投資了。

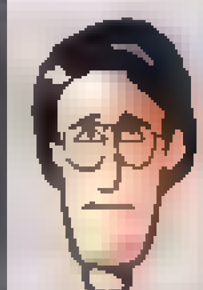


何布

的確比多年前的大海盜豪華了許多，不過少了那張大地圖，便少了一些按圖尋寶的快感，不過整體來說，還是值得一玩。

Apache

遊戲大體上和舊的版本沒有多大的差異，不過畫面和音效方面的改進已非昔日的大海盜可以比擬了，可玩度頗高。



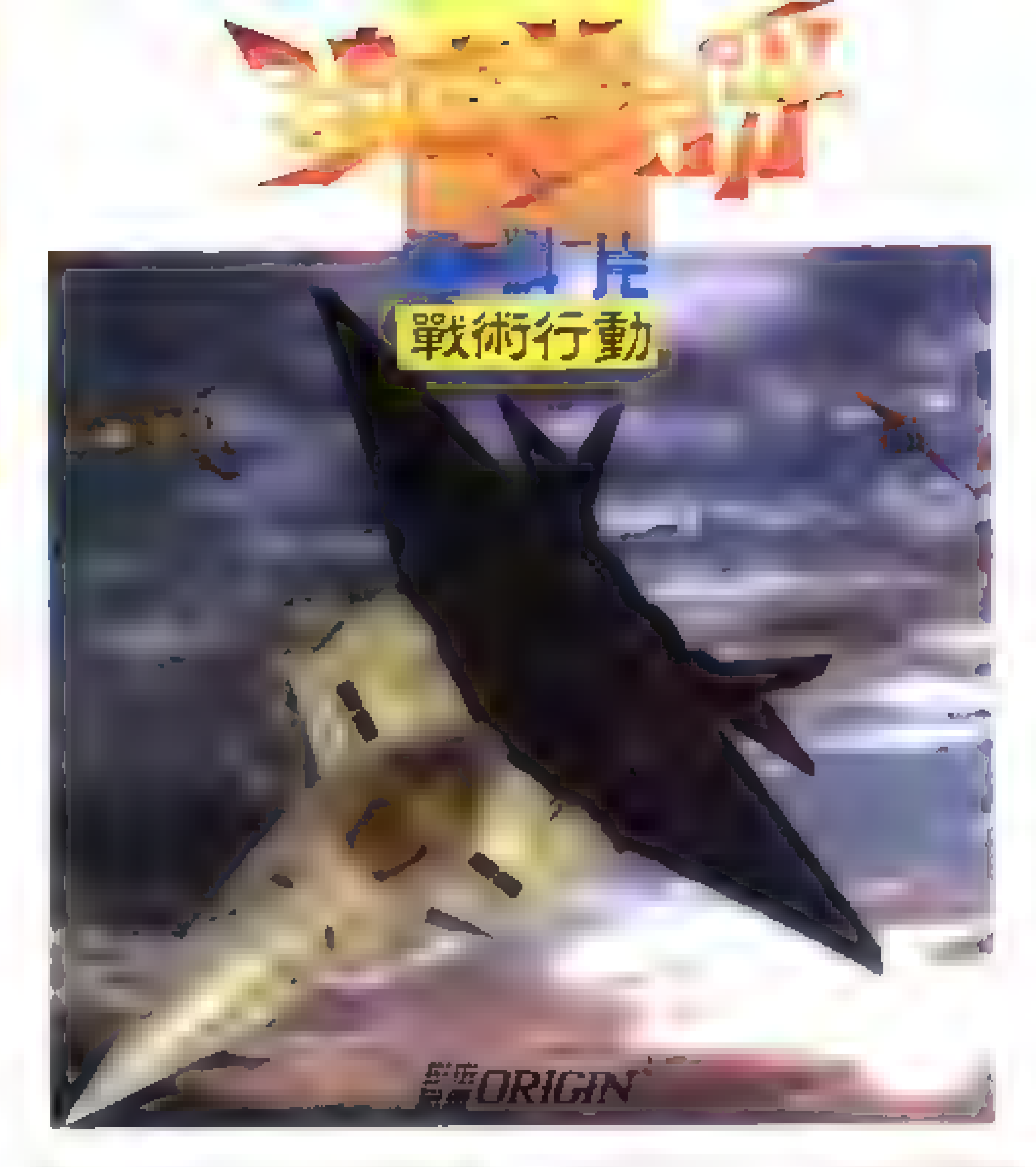
H.C.L.

與原先的版本比較起來，在繪圖技術與音效部份有相當長足的進步，但其它部份則和過去沒啥兩樣，耐玩度尚可，是個「舊瓶新裝」的老Game。

出版公司	軟體世界

陸空戰將已經發行了一段時日，相信各位空戰狂也都已完成了這個痛快的空戰大作，但是且慢！現在還不是傭兵生涯宣告結束的時候，因爲 ORIGIN 已經推出了陸空戰將（以後簡稱 SC ）資料片--戰術行動（ TACTICAL OPERATION 以後簡稱 SCTO1 ），因此各位可以開始摩拳擦掌，準備迎接另一片充滿了硝煙味的天空了！有關戰術行動的種種，就由在下來爲各位做個簡報吧！

故事發生在打敗 Prideaux 的六個月後，由於土耳其政府變本加厲的徵收更高額的傭兵稅，在無利可圖的狀況下，原本座落於土耳其境內的各傭兵飛行隊紛紛撤離土耳其，但野貓中隊爲是省油的燈，自然不會輕言撤離。不妙的是，土耳其政府爲了能夠順利收稅起見，假鄰境國家的基地訓練自己的飛行員，準備以武力來貫徹傭兵稅的徵收。野貓中隊和其他

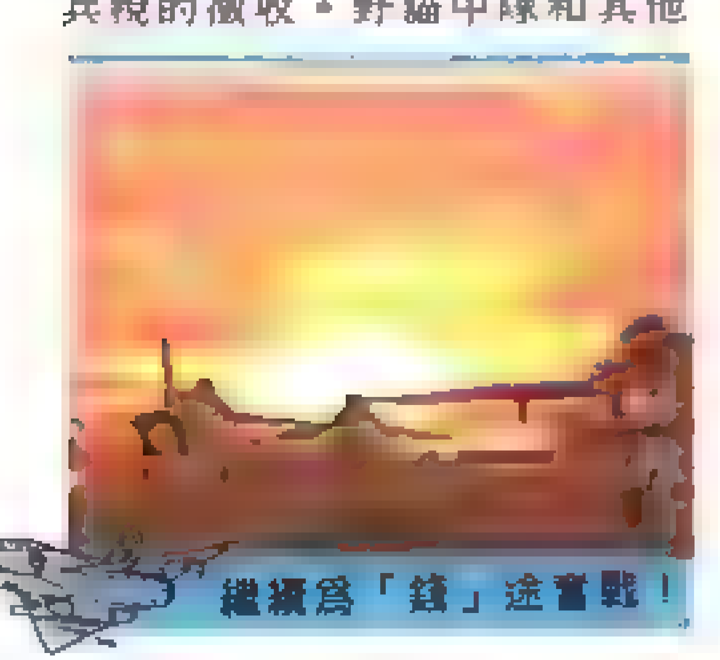


同在土耳其境內的傭兵飛行隊得到消息，準備先下手爲強，一場新的戰鬥就此開始……

SCTO1 共有四片 1 2M 的磁片，安裝解壓後共佔用 7MB 左右的硬碟空間，不過其中戰區地圖佔了絕大多數。SCTO1 可以轉換任何舊有的 SC 進度檔來開始遊戲，舊有進度中的擊落及摧毀記錄將會在 SCTO1 中繼續下去。不過有件奇怪的事，那就是在安裝 SCTO1 之後，由於更新核心程式的緣故，在 SC 中無法載入舊有的進度（會因錯誤跳回 DOS ），但如果是重玩的進度就沒有關係。所以若您尚未完成 SC ，建議您先暫時不要安裝 SCTO1 ，以免造成 SC 的舊進度無法繼續玩下去的結果。

此機型似乎中看不中用

SCTO1 的系統和 SC 完全樣，不外乎是多了一個 F-22 的掛彈畫面（其實也沒什麼好掛的，因爲 F-22 只能掛 AIM 9 系

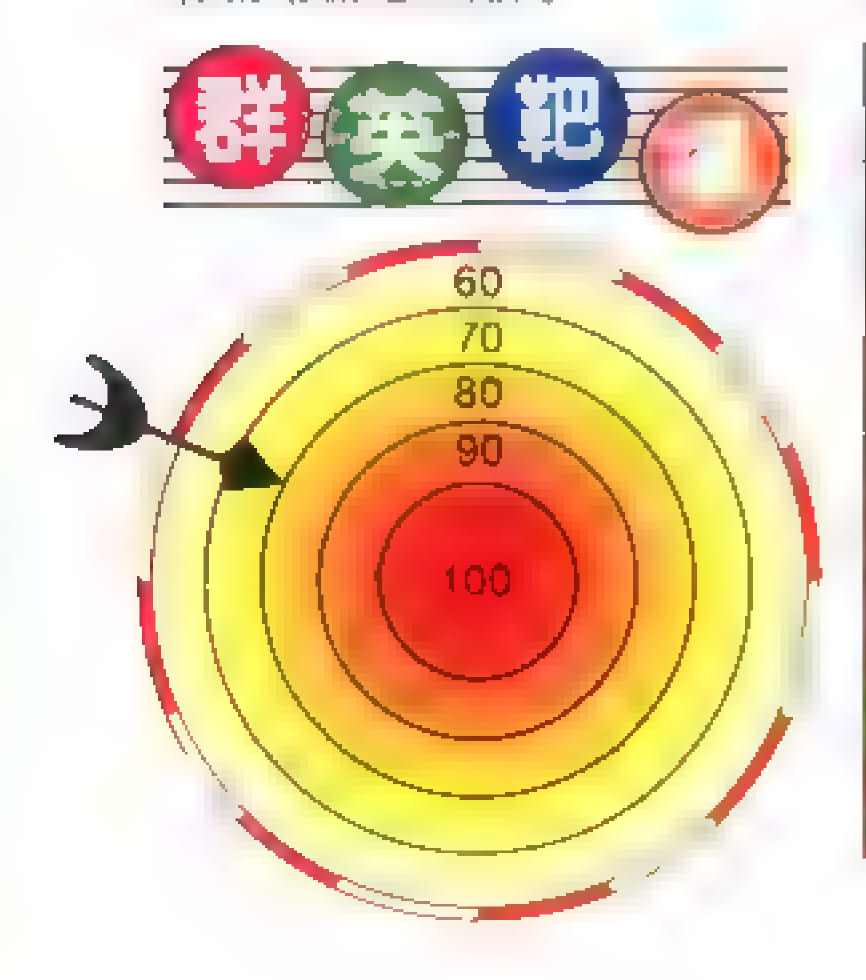


繼續爲「錢」途奮戰！

敵人的新生力軍

好傢伙！看你往哪逃

列和AMRAAM，根本沒啥選擇）和新機種如F-4幽靈式戰機、F-117 隱形戰機和B 1戰略轟炸機等。此外F-22在SCTO1中被大幅使用於空中戰鬥巡邏和攔截，但是由於其掛彈量只有4枚（固定爲AIM-9兩枚，AM-RAAM兩枚），靈活性也略遜F-16，這使得它成爲一種很不好用的戰機，筆者在初期曾想乾脆把它砸掉算了（只有一架，砸掉就不會再有了），在後段劇情中也明白的提到F-22由於零件短缺將被迫賣掉，因此咱們還是專心的開F-16就好了。



迴轉半徑小，纏鬥性佳的F－16

SCTO1的任務平均來看，都比SC原有的任務要來得難，最顯著的部份是敵機的數量大幅增加，沒事攔截機就出來個八架十架，十四、五架的也不在少數，遠遠超出對空飛彈的負荷能力，因此各位務必要熟練使用機砲來纏鬥。

敵機的人工智慧雖未提昇，但這回所有的敵機都掛上了空對空飛彈，連專用機砲纏鬥的幻象2000、米格21和旋風式戰鬥機都有飛彈，而且有機會就射，這實在是不小的威脅，尤其是該死的F-4幽靈式機，可說是SCTO1中最麻煩的敵人，它掛有雷達導引和追熱飛彈六枚左右。這已經夠糟了，偏偏它又硬得不得了，幾乎無法擊毀，筆者和F-4交戰時，每次都是把它打到推力全失、自己掉下去墜毀，從未「正式」的把它擊落過，其耐打可想而知。

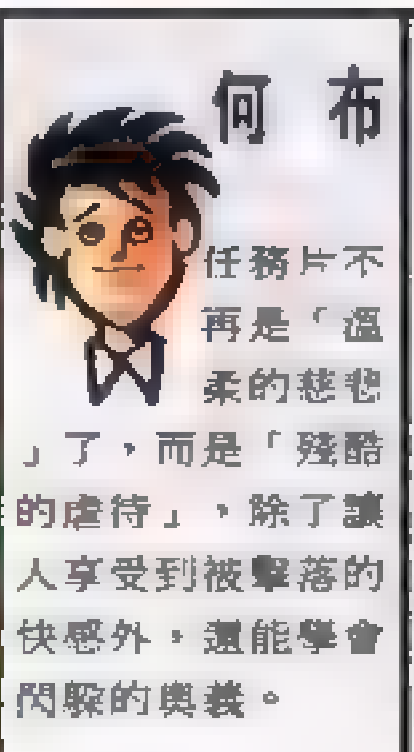
在地面單位方面，首先是地對空飛彈的出場率大大增加，幾乎每座機場都有兩座SA-2或SA-6護衛。這還不打緊，最要命的是對空機關砲的命中率大大提高，只要你以300節以下的速度從砲座上空飛過，就很可能會被機砲擊中，這回機砲砲彈的傷害力又大得嚇人，引擎只要一經命中幾乎都是全毀，副翼中彈也經常嚴重損壞而導致不能翻滾。爲了避免這種慘劇，筆者強烈建議使用小牛飛彈來收拾砲座，儘可能不要從砲座上空飛過，否則半天的努力很可能就這樣被兩三發砲彈給粉碎掉。

SCTO1的劇情和SC相較之下較爲零散，IRS、TWP和Prideaux等都不復出現，你和狐狼中隊也只會再對上一次，除了初期兩個對付土耳其政府軍的戰區外，其他的CASE都是純供賺錢之用，比較大的改變就是Lyle在南非之役被擊落，因此中隊又聘僱一名叫阿里（Ari）的前以色列空軍飛行員進

看來我的身材是裏頭最棒的

來。這位仁兄能力不錯，但自保能力稍嫌不足，因此太「硬斗」的空戰任務最好別找他，以免多花五十萬美元。在最後任務中，野貓中隊接到愛爾蘭政府的緊急聘僱，攔截被劫奪的B-1戰略轟炸機和射向愛爾蘭本土的戰斧巡弋飛彈，這個任務出現得很突然，實不知是另有伏筆，抑或草草收場？唯一可以確定的是，ORIGIN勢必會發行戰術行動II的資料片，讓我們拭目以待吧！

群英靶



何布

任務片不再是「溫柔的慈悲」了，而是「殘酷的虐待」，除了讓人享受到被擊落的快感外，還能學會閃躲的奧義。

Apache

在此資料片中新增了一型F-22閃電二型戰機，而擬真的動力學選項和新增的特殊音效，使得整個遊戲玩起來更加的逼真了。

H.C.L.

除維持原作逼真的模擬度和精彩的互動式劇情外，任務的完成方式也趨向多樣化，且飛行操作也更具挑戰性，堪稱是飛行模擬類的經典之作。

出版公司 軟體世界

從軍校畢業後，傑克上校經歷過多年的征戰，最後在一次任務中，卻因僚機的不服從命令而遭遇生平最危險的狀況。在一番奮鬥之後仍無法力挽狂瀾，只好跳機逃生。在跳機後的一剎那，看著自己的座機被炸成火球，心裡真是百感交集。之後雖由救援隊救起，但卻瞎了一隻眼，無法再執行飛行員任務的他只好轉服地勤，由於是從軍校畢業的科班生，所以聯邦派他回到軍校擔任教官。因緣際會，傑克成了模擬器的教官，鑑於欲減少因飛行員的操縱不靈活和戰術上的失誤而造成戰機和寶貴飛行員的損失，他改善了模擬器的一些功能，使其更接近實戰時的那份真實感。

以上就是銀河飛將軍官學校（Wing Commander Academy，以下稱WCA）的劇情提要，跟WCA本身毫無關係，只是給玩者一個交代罷了。

距離銀河飛將系列的上個作品已有好一段時間了，這段期間筆者閒著無聊，把銀河飛將II從頭玩了好幾次，以創造驚人的戰功。而WCA的發行讓我嘗試到新的飛行樂趣，但是好景不常，欲知詳情，請讀者耐心的看下去：

遊戲配備：

由斜後方咬緊Ralatha

當然，依照Origin近來的慣例，非386SX不能玩，沒有2MB的RAM將與Origin的遊戲無緣。不過，似乎許多玩家都已提升了硬體配備，而本遊戲所佔的空間倒不如想像的多，只有4.5MB左右，在現在發行的眾遊戲中只算是個小個子。而音效的支援該有的都有，較特殊是有支援PAS（Pro Audio Spectrum），及Roland音源器可和SB合併，一發音樂，一發數位音效。雖然介面沒有改變，但WCA在畫面方面比銀河飛將II細膩許多。而音樂大多都是由銀河飛將II「變奏」過來的，不過有些似乎變得太奇怪了，好像用錯樂器似的，而音效則沒什麼特別的。

奇怪的是，不知是筆者手上的PAS16有問題，或是Game本身的問題，起因是Origin在敵機被擊爆時設計了一個「貓臉」人的慘叫聲來滿足玩家們的成就感（這也是WCA中令人有成就感的二件「小」事之其一）問題就在敵人壯烈成仁時，不是沒有聲音，就是音樂音量遠比背景音樂或其他音效高出許多，好幾次令筆者嚇一跳。以現在的眼光來看，WCA並不是一個聲光效果非常突出的遊戲，只是維持在一個普通的水平之上。而硬體配備的要求對現在的玩家來說，應不算是太大的問題。

挑戰：

挑戰（Gauntlet）是遊戲中一個可說是內建的一個戰鬥，其功能如同銀河飛將一代那台遊戲機，不同的是敵機包括帝國、聯邦的各式戰機都有。戰鬥分為十五級，每一級有三波攻擊，每一波攻擊之間會補充護盾，每過完三波會補充武器、護盾及裝甲。當你通過挑戰或敗戰時若你的分數很高，便可像其他遊戲在高分排行榜上留名（這就是上段提及使玩者有成就感的兩件事之其二）

挑戰時有九種戰機可供選擇，聯邦軍有八種，包括了最新的戰機Morningstar和另外一種叫WRAITH的實驗機。帝國中也有一種叫JRATHEK的實驗機可以選擇僚機或不要僚機，來個單刀赴會也可以（其實是

想獨得戰功——分數）。進入挑戰模式後，從戰機單挑，到被「關燈」以至安全通過挑戰

編輯任務時可以選擇機種

模式，筆者唯一覺得不便的是每一波攻擊之間皆以靜止畫面標示出第幾級、第幾波，像是電影打板般，中斷了遊戲的連續性，而每一波開始的時候戰機都以巡航時的速度做慢速飛行，使玩者每一波都要去調整航速，才不會被敵機盯上。簡而言之，挑戰就如同大型電玩的一些飛機的 3D 射擊遊戲，但似乎少了一些東西如背景、小頭目及真正的有劇情的結局。不過，仍為能滿足玩者殺敵的樂趣。

任務設計：

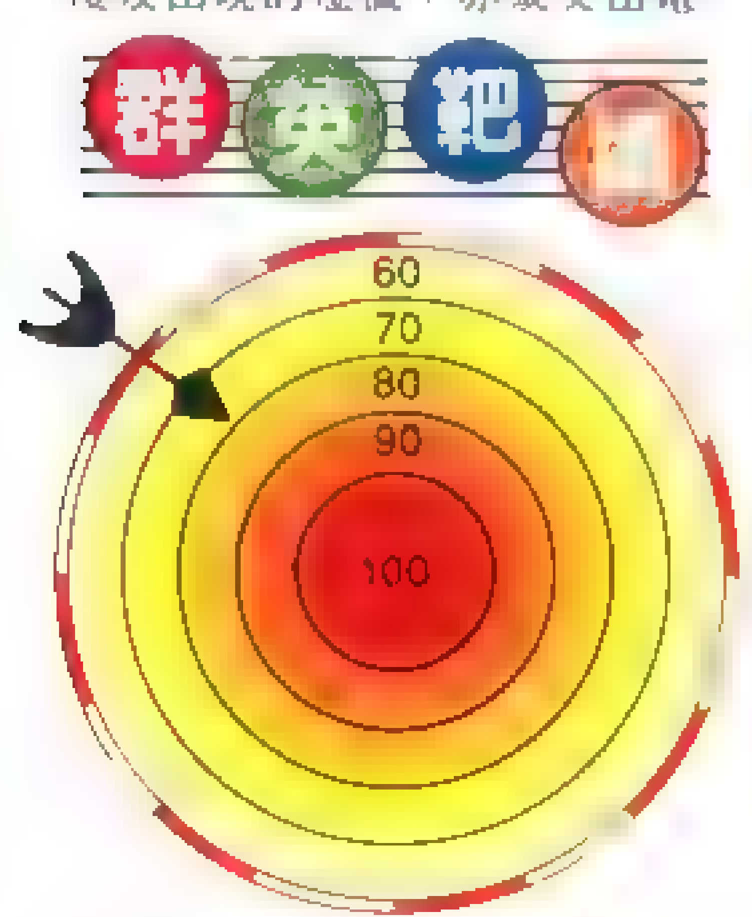
到現在才算是說到了 WCA 的遊戲重心——任務設計，也是這遊戲中彈性最大的地方。設計任務的方式是選定駕駛的機種、僚機的伙伴，再選定導航點會遇上的敵機之數目、難度及出現的位置，亦或交由電

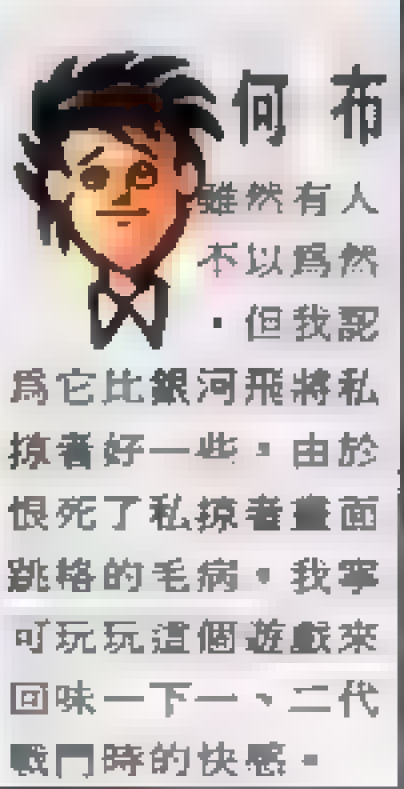
任務過場的打板畫面

腦以亂數選定，以增加不確定性，給你一個驚喜，依次選好了敵機，最多可有四個導航點。一切弄好了可以存檔起來，也可以執行，一瞬間就會變成戰鬥狀態。較特別的是僚機的駕駛有四人，每一個人都有其駕駛能力、纏鬥能力及態度的分別，有的是謹慎應戰，有的是傲氣神鷹，可說是滿完善的。不過，飛完了任務以後就回到了主畫面，什麼事都沒有發生，令人若有所失。但是筆者仍有不太滿意的地方，不是任務設計這個構想不好，而是任務設計設計得不好，任務玩起來並不有趣，請讀者注意是「並不有趣」，是因為整個任務不像是個任務，為什麼？因為沒有劇情穿插，整個任務不是在機群和小流星群穿梭，就是擊破戰機或巡艦（要塞是我方的），變化只在敵機 AI 及數目上打轉，不過比起挑戰（ Gauntlet ）多了一些流星群、要塞、巡艦使熱鬧，所以要有趣 點，或具有挑戰性的是可以為自己或為朋友設計一些高難度的戰鬥，測試實力。

結局：——

這結局並不是要討論 WCA 的結局，而是這篇文章的總結。整體而言，WCA 如不與銀河飛將系列比較，而就它的實質內涵——飛行模擬器來說卻是不錯的了。或許是筆者常玩 RPG 的關係，遊戲一沒有了劇情就覺得很奇怪，好像是一個人沒了思想那麼奇怪。雖然它有編輯的功能，但是我覺得銀河飛將系列的每一任務的差異性也不小，而且也較為特殊。況且 WCA 的背景音樂和音效都是承襲以往，沒有突出的地方。說真的，筆者認為 Origin 出 WCA 的作法並不是很可取，就算是銀河飛將系列的劇情編不下去了，也可以學日本或 New World Computing，來個「銀河飛將外傳」，否則玩銀河飛將系列，缺乏劇情流程，我就覺得這樣和 WCA 差不多了。不過如果是沒有玩過銀河飛將系列遊戲的玩者倒可以試看看，畢竟它的說明書寫得滿詳細的，不過還有各種戰機的詳細介紹。至於劇情嘛！自己發揮一點想像力就可以了。

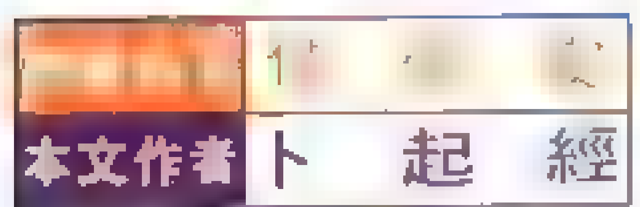




何布 雖然有人不以為然，但我認為它比銀河飛將私掠者好一些，由於根死了私掠者畫面跳格的毛病，我寧可玩玩這個遊戲來回味一下一、二代戰鬥時的快感。

Apache 由於缺乏了串場劇情，使得遊戲的連貫性減弱不少。可自行設計任務內容倒是蠻有創意的，遊戲所佔的硬碟空間雖很少，不過戰機種類倒是蠻多的。

H.C.L. 對於射擊遊戲過癮的玩家而言，這裡是最佳的練習靶場，除了戰場編輯的構想可取外，缺乏劇情支持的遊戲，讓人實在提不起勁玩下去。



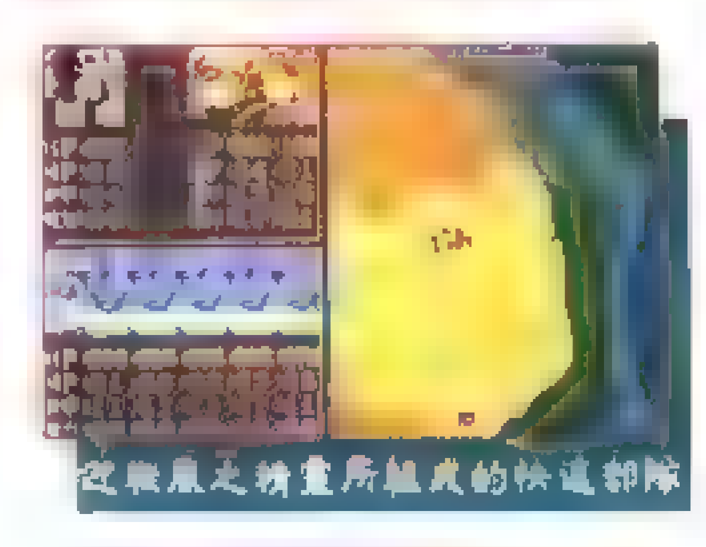
本文作者：卜起經

在一個由劍與魔法支配的未知年代裏，世界由四大家族——人族聖者、妖精族妖精王、獸族狂王及魔族魔幻女四王分據。在一個狂風暴雨的深夜裡，愛好和平的妖精王駕崩，使得世界均衡的局勢起了變化，再加上為復仇而來的魔王以及引發這場勢不可免的戰役的邪鬼王，終為多年的世界和平畫下終止符。以上便是魔獸大戰略的故事由來，在遊戲中玩者必須"扮演"六位君王中的一位，完成一統天下的任務。

第一眼看到這個遊戲時給筆者的感覺是它和前一陣子橫掃國內"戰場"的天使帝國有點雷同之處，基本上筆者以為國內的戰略遊戲能突破過去由光榮（KOEI）獨霸一方的局面是件令人欣慰的事，像是天使帝國（以下簡稱天片）、最近的魔法世紀，以及各位現在所看到的魔獸大戰略，都已經跨出傳統的窠臼，走出屬於自己的天空，雖然仍然脫不去模仿的陰影，但是勇於嘗試創新也多少會受到玩家們的支持，現在就讓我們來看看這個佳帝安公司的處女作——魔獸大戰略（以下簡稱魔片）。

相信各位從看到魔片的廣告到它的出現也苦候了很長的一段時間，筆者初見時也為其精緻的畫風"傾倒"，魔片美工的表現絕對是令人驚嘆不已，但這個原本可以是個佳作的遊戲卻是硬生生地被程式上的一些BUG給毀了容。從片頭開始便可以一覽所有玩家可供使用的兵種，圖案之精細，兵種之繁多，大概除了天片外無人能出其右，在圖形方面甚至更勝一籌，不知道各位有沒有發現到這兩個遊戲都是以640×480的16色模式製作的，而且都有相當的水準，魔片的戰鬥畫面可以動畫和數據兩種方式表現，動畫作戰的圖形表現不錯，可惜不太穩定（詳見後述），而且執行速度會大受影響，往往打一場仗要折騰好一陣子，如果你用的是386（含386SX）以下的機種最好還是把動畫關掉會好些。

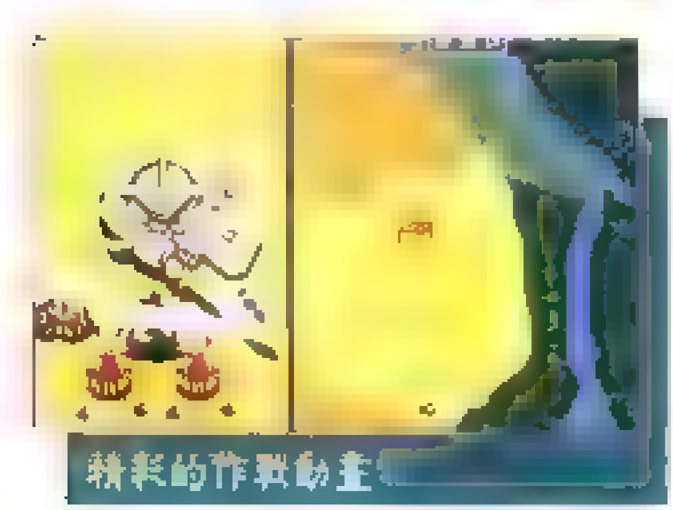
其實筆者覺得這個遊戲比較傾向於戰術性質，魔片有兩種遊戲方式：一種是難度較高的索敵模式；另外一種是一目了然模式。差別就是在於看不看得見敵方的行蹤，它的操作介面設計得相當方便，所有的戰鬥命令都可以透過一些滑鼠和選單的方式來完成，它是以編隊的方式來組成戰鬥單位，每一小隊就是一個戰鬥單位，具有5D的空間可供戰鬥元——


由飛龍及精靈所組成的快速部隊

也就是各種不同的魔獸加入，魔獸的體積從1D到5D不等，當然一個小隊的魔獸體積最多不能超過5D（這可不像你搭自強號一樣還可以吊著半個身子在外面晃呀晃的），因此光是在這5D的空間裡安排不同的組合（像是偏重格鬥力的、偏重魔法力的或者是均衡型的）就得花一番心思，再加上隊伍本身的排列方式變化（前後排各有五個位置，不過同一排最多只能有三個戰鬥元），除此之外像利用高速移動部隊的緊急馳援、"獸"海戰術、斥候（在索敵模式時相當有用）等等，而且一場戰役裡可能會有一到五個敵方的君王，不同的

君王又有不同的戰鬥方式。敵方和我方的升級，前者就像等比級數而後者就像等差級數一般，如果不妥善運用戰術的話，恐怕撐不了多久，特別是身爲指揮官的玩家只能下達"命令"，而不是親自作戰。

談到自動作戰又不能不談


精彩的作戰動畫

談電腦人工智慧（AI）了，在筆者印象中電腦AI做得最好的應該是上古神兵吧，魔片的AI有點不敢讓人領教，明明下達攻擊HP較低者卻偏偏亂打一通，要是放任它去更是慘不忍睹，常常會傳來"我不行了…等"讓人跺腳的訊息（在這一點上面電腦以快速升級的方式自我補強，別關心，不是補強你啦！），不過有時候它卻又mbr聰明的，像利用斥候警戒、扇形圍攻、中心開花、死守城池、敗敵（注意看一下，有時電腦控制的敵方會利用螢幕"保護色"）和迂迴戰術，眞是讓人既愛又恨的。

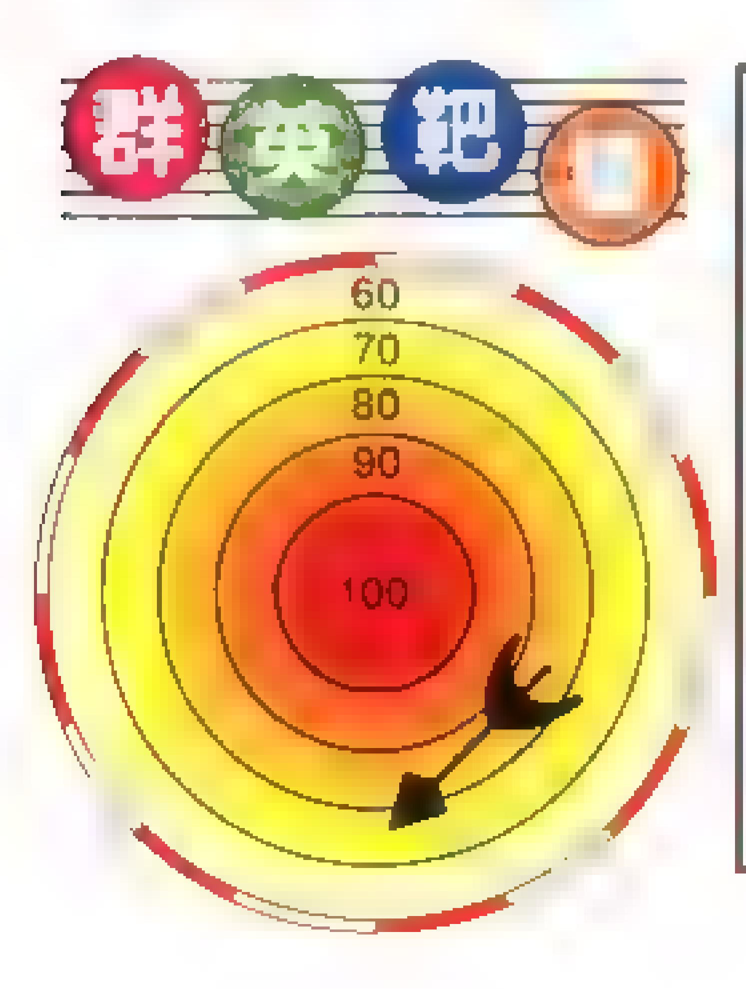
除了上面提到過的戰術運用特色之外，它還有一個具有RPG色彩的人物升級特色，讓遊戲本身增加了些許耐玩度。至於音樂及音效方面倒是沒有什麼特別之處，看完上面的這些分析，大概各位會認爲魔片其實相當不錯嘛！當然筆者也有同感，不過在程式中有幾個要命的小BUG和一些測試時沒有注意到的問題。前者像是追擊時若沒有目標（在索敵模式下可能"看"不到敵人）無法取消追擊，結果當然只好重新開機嘍！戰鬥動畫的穩定性欠佳（可能會導致次數頻繁的當機，和記憶體管理程式（如QEMM/EMM）有相衝的現象，前面幾關的當機頻率偏高，而後者的例子更是不勝枚舉，敵人移到螢幕邊線追擊時當機，打不死

的君王（PS. 只剩下1點魔法力卻能無限制地施展回復法術）螢幕上出現不該有的黑點和閃爍點，距離太遠不能下達追擊命令（還有一種情形是已經指定同一目標的部隊數目太多）只能用急行軍的方式攻擊，甚至叫它往東它卻往西的抗命行爲（如果有"砍頭"指令的話我眞想把測試人員….哦不！是隊長的頭給"卡嚓"。如果你還有什麼問題的話那大概就是孔方兄（Brother MONEY）的事了，就整體的表現而言，除了較弱的故事背景，不怎麼聰明的AI以及上面所提過的些BUG和頻率相當高的意外事故（莫名其妙的當機）之外，它是一個相當不錯的戰略遊戲，

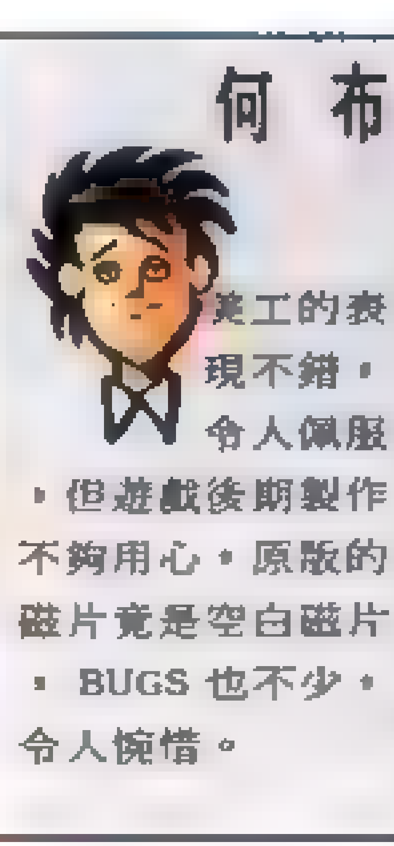
魔幻士登上寶座

値得您細細品味！

PS：在遊戲進行中同時按下shift及Q鍵可跳回DOS下，特別推薦本遊戲給具有強烈練功傾向的玩家，相信你可以得到不一樣的快感。



何布



美工的表現不錯，令人佩服，但遊戲後期製作不夠用心，原版的磁片竟是空白磁片，BUGS也不少，令人惋惜。

Apache

美工方面的表現相當不錯，角色也相當繁多，但遊戲本身的Bug不少，感覺蠻草率的，也因此拖垮了整體的表現。

H.C.L.

在一片遊戲類型重新整合的風潮中，本遊戲也結合RPG和SLG的特點，遊戲美工表現得可圈可點，但程式部份卻有不少BUG，顯示遊戲測試的工作做的不夠徹底，値得檢討。

傑克豆

本文作者　彭日貴

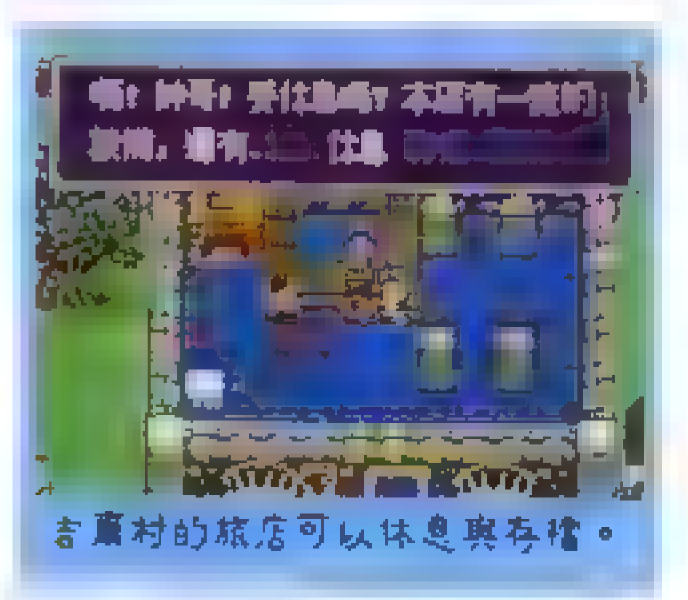
在東西方強權相繼瓦解，共產主義紛紛崩潰之後，世界各國逐漸形成一個聯邦體制，在西元2035年成立了『全球聯邦會議』（EFC），並在這個組織下設立了『先進科技研究委員會』，其任務是集合世界頂尖的科學精英，致力研究超光速粒子，用以發展超光速引擎來探究無限的宇宙奧秘。

在一次即將要有重要成果的測試實驗中，實驗室突然遭到外力的破壞而引起一陣驚人的爆炸，在這次的爆炸事件中，實驗室的機器意外的突破時空，並將重要的三組『加速器裝組』散落在不同的時空中。而這個稱為『戴爾他計畫』實驗的主持人賀特博士意外喪生，僥倖逃過此次劫難的只有賀特博士的助手兼高物理學天才布魯斯和實驗室警衛隊隊長西克羅上校，賀特博士在臨終前囑咐布魯斯一定要保護加速器，免得落入他人手中，從事非法、危害人類的事。現在有三組加速器不見了，布魯斯和西克羅上校的首要任務就是要把這些散落在不同時空、不同世界的加速器找回來，並能繼續賀特博士未完成的實驗計劃……

賀特博士留下了一個困難的任務

踏上冒險旅程

這是一個典型的角色扮演遊戲，玩者就是劇中的主角，你要把失落的加速器一一的找回來。其實與其說玩者是劇中的主角，倒不如說是領隊比較恰當，因為在遊戲中布魯斯和西克羅上校的行動是一起跟著方向鍵來走動的，兩人無法分離，你要他們走到哪裡，他們就走到哪裡。離開實驗室前請別忘了先到儲藏室拿一些必備的武器，然後在洞口前後左右走動，因為在實驗室洞口的怪物生命點數也很低，你可以輕易的打敗他們，練個二十分鐘的功後，才開始往吉爾村方向走去，比較有抵抗和攻擊的能力。玩這個遊戲絕對不能太急躁，一定要按部就班來，才能順利完成任務。



吉爾村的旅店可以休息與存檔。

場景

整個遊戲分成了三個世界，分別是第一世界（中古世界）、第二世界（上古世界）、第三世界（未來機械世界）。在第一世界中作者安排了三個村莊（吉爾村、泰爾村、法達村）和四個洞窟（玄武洞、光明洞、青龍洞、朱雀洞），外加一座黑暗之塔。每一個洞窟至少有三層，遊歷的過程相當刺激，如果方向感較差的玩者可能會找不到洞口出來了。不過你只要在進洞前準備好兩件事即可安全往返：

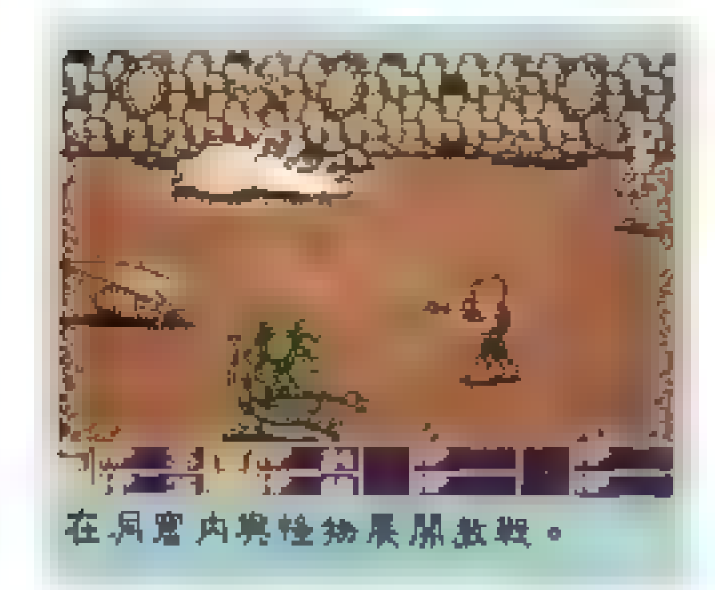
1 先到物品店購買一兩個『飛馬羽』（臨時脫身用）。

2 注意自己的生命點數是否夠高，一般洞內的怪物其生命點數要比洞外的怪物高出四十到九十點。如果你的生命點數不夠高或是你的武器還不夠好就闖進洞內，你可能會連敵人都還沒看清楚是誰，就被打死了。

在第一世界中你必須設法得到『四神的表徵』（火神、地神、水神、雷神），祂們都各自在不同的洞窟中，當你得到『四神的表徵』後要記得趕快趕回『朱雀洞』，去見四神的使者，即可得到四神封印圖。此時再大膽的趕去法爾王國與法爾王對決，如果你把法爾王打敗了，即可得到加速器失落的線索。不過法爾王可不是個容易對付的傢伙，他的生命點數有一千二百多點，如果你的生命點數和裝備不夠好，那就只有送命的份了。可別太大意喔！

練功祕訣

在遊戲的過程中，常常為了要累積生命點數和法力點數


在風窟內與怪物展開激戰。

，需到處遊走去殺怪物，非常費時又費力。其實有兩種方法可以讓你在非常短的時間內便練就一身好功夫：

1 不需要到處奔波殺敵，只要在村莊附近來回遊走，就不斷的會有怪物出現，你只要嚴陣以待即可將對方解決掉。

2 進入洞窟後，找一座神像與祂對話，祂會問你：「遇到一座神像你要如何對待祂？」，你回答「破壞祂」，就會有四位法術高強的法師出現與你對抗，你只要打敗他們就可得到很高的經驗點數。你不斷的破壞那座神像就可繼續與同樣厲害的法師對抗，這是升級最快的一種方法，但是前提是你必須有能力打敗他們，這個方法才能奏效。

特色

時空異變最特殊的設計是『技能』與『技法』，如果我

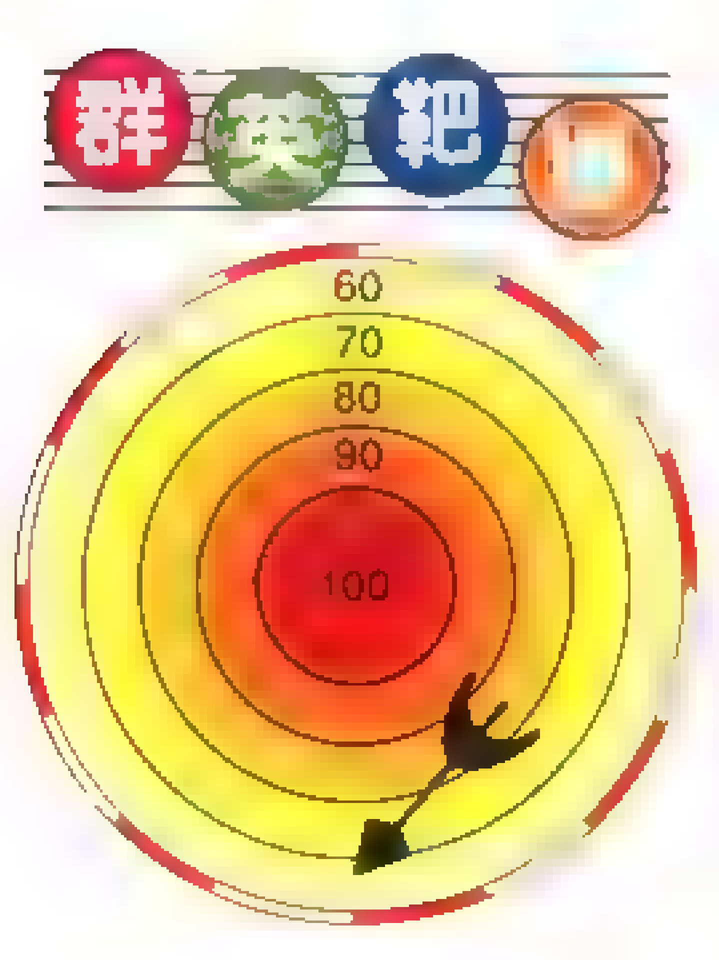
謎題的解答就藏在這份文件中。

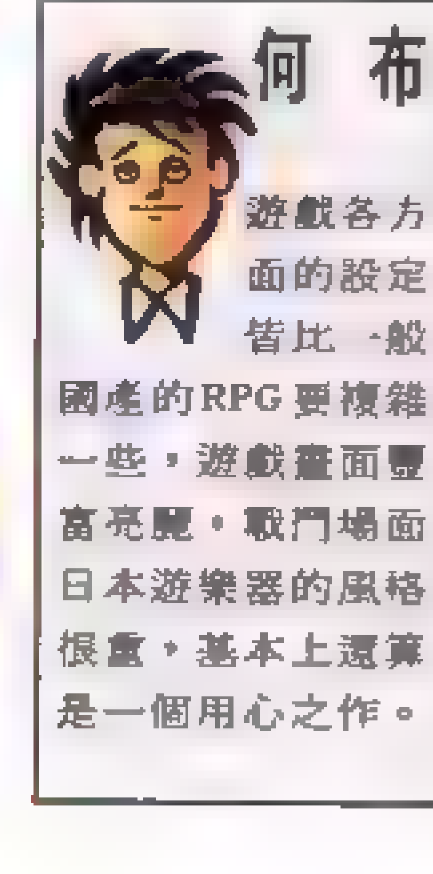
們無法了解兩者間的關係，那麼玩起來就會覺得非常不順手。請記得一個基本原則：「要先有技能，才能有技法」，「技能點數升到某個等級後，才會使用某種技法」。遊戲中每個人具備有不同的技能，戰鬥過程中你的經驗值會不斷的增加，當達到一定的點數時，等級就往上升一級，最多可升六十級。而每上升一級就產生一次技能升級，每位主角都有十種不同的技能，技能升級時玩家必須自己決定要讓那一項技能升級，而技能的升級關係到你攻擊能力的強弱，要如何培養每位主角擁有最強的攻擊力，就有賴各位玩家動腦筋了。

以布魯斯而言，他擁有的十項技能是刀劍、斧、棒、搏擊、投擲、短槍、長槍、光術武器、迴避、醫療。如果你優先增加布魯斯醫療的能力，那麼布魯斯就能擁有『醫術』的技法，而此項技法在戰鬥時可是救命仙丹呢！

結論

總體而言，時空異變是一套相當吸引人的遊戲，但是如果能用滑鼠來控制行進的方向會更順手些。不過在第一世界中有一個設計上的BUG，如果布魯斯和西克羅上校在泰爾村外面戰鬥，西克羅上校不幸陣亡了，此時如果你把西克羅上校帶到泰爾村的醫院治療的話，西克羅上校一躺上病床就當機了。第二種情形是如果西克羅上校陣亡了，而你先帶他們到旅館休息，再到醫院治療，一樣會發生當機的現象。這也是在泰爾村發生的事。解決的辦法是你不要到泰爾村的醫院治療就可避免當機了。





何布

遊戲各方面的設定皆比一般國產的RPG要複雜一些，遊戲畫面豐富亮麗，戰鬥場面日本遊樂器的風格很重，基本上還算是一個用心之作。

Apache

遊戲中人物擁有各種技能，且可針對某項技能升級而擁有專精的技法，相當具有特色，遊戲的流暢度、操作界面、耐玩度皆相當不錯。

H.C.L.

遊戲的多項設定皆設計得頗為精細，且各人可使用的秘技種類也不少，但圖形設計的技術則有待加強。

先獎先玩

只要你經過"萬里長城之邊城奇俠"的奇妙旅程，

就能比別人早一步玩到未發行的

NEW GAME哦！

趕緊看下列[illegible]，先答多答，先獎先玩哦！

[illegible]

請將五題有關"萬里長城之邊城奇俠"

答案寫在明信片上，寄到

台北市敦化南路一段七號五樓之

龍緣科技　宣傳部收即可

五題皆答對者，就可參加100名"麒麟傳說"抽獎活動

活動時間

第一次：即日起至82年12月31日止答對者抽出50名

於83年2月號雜誌公佈中獎名單

第二次：於83年1月1日起至83年1月31日止

寄答者與第一次未中獎者抽出50名

於83年3月號雜誌公佈中獎名單

題目如下：

1. [illegible]是在那裏遇到麒麟？

(1)敦煌城

(2)河倉村

(3)酒泉

2. 李奠奇送給黃石公什麼東西？

(1)孫子兵法

(2)羅盤

(3)無字天書

3. 誰協助李奠奇在四象陣取得青龍紋章？

(1)瓜狐刀

(2)[illegible]

(3)[illegible]

4. 李奠奇等人是乘坐什麼[illegible]？

(1)帆船

(2)破雲飛馬

(3)大鵬鳥

5. [illegible]之關鍵物品為何？

(1)龍睛石

(2)光耀石

(3)[illegible]

[illegible]

詢問專電：(02)877 8101活動組，有問必答。

一、截止日期以郵戳為憑，逾時不候。

二、於發行日前，寄達獎品"麒麟傳說"予中獎者。

PLAYER動作快
麒麟傳說
二月六日祥瑞發行
下一次看我表演了！
有獎贈GAME
龍緣科技第二彈作品"麒麟傳說"
小麒麟挑大樑精彩演出，
劇情更精彩，
預定明年新春發行，
中獎者就可先睹為快
麒麟傳說
龍緣科技
DRAGON MEDIA CORPORATION
台北市敦化南路一段七號五樓之
顧客服務專線：(02)5778101
郵政劃撥帳號：1713270-7

特約作家甄選

徵文公佈

特約作家甄選文章公佈

「特約作家難爲」，這是許多特約作家共同的心聲，尤其當主編那可怕的催稿電話聲又再度響起，而稿件卻完成不到一半的時候，更是令人不得不發出如此之嘆息。說到特約作家的難爲之處，有時是搜索枯腸卻毫無下筆的靈感，有時則是遊戲卡死少有進展，而在此時間緊迫、生死交關之時，要是胡寫一通不但對不起自己，更對不起讀者，但若寫得太好又怕便宜了主編，哎！眞是特約作家難爲！

有時總是會想，乾脆專心做個單純的玩家或讀者就好了，每個月玩它十幾二十套遊戲，玩完就扔在一邊，也不必管還要寫什麼評析、攻略，只要能輕輕鬆鬆的玩就好，豈不樂哉！記得最慘的一次是爲了寫一篇攻略，一拿到遊戲就唏哩嘩啦的玩完了，後來寫攻略抓圖再重玩一次，不幸遊戲改成中文版，爲了抓中文版的圖只得又玩一次，三次忙下來連一點最後僅有的樂趣幾乎都被壓搾光。不過，當看到自己寫成的一字一句和拼命抓下來的圖，終於變成雜誌上美妙的版面時，內心的興奮是不可言喻的。

然而，身爲特約作家還有許多美好的地方—可以玩到市面上還買不到的遊戲、拿稿費擴充配備來玩更好玩的GAME，對了！就是這種「擁抱遊戲」的快感，如果不是當上了特約作家，還眞的享受不到這種特權呢！最後，希望能藉著這次甄選文章公布的活動，來吸引更多的讀者一起來「擁抱遊戲」喔！

作家檔案

姓名：林旭中

年齡：28

學歷：研究所

職業：學生

電腦配備：486、SOUND BLASTER PRO、SVGA 1024X768 X256C、HP DJ550C、200MB HD、8MB RAM

擅長遊戲類型：冒險、模擬、益智

GAME齡：十一年

中文輸入速度：倉頡30～40字／分

其他電腦專長：Programming Language (C、Pascal)、O.S (DOS、UNIX) Database、Digital Signal Processing

話說前頭

我從APPLE II的時代就開始接觸電腦，遊戲也是從那時期開始玩起的。以當時的軟硬體技術水準，較之今日實在相去甚遠。所以也沒把電腦遊戲當一回事。因此如星際大戰、大吃彈或Lode Runner等之簡單動作射擊遊戲即可滿足我。

直到讀大學時接觸了國王密使I後，才對電腦遊戲有了新的認識。也從此喜歡上了冒險遊戲。猶記當時三五位同學擠在一台螢幕前，絞盡腦汁使用著大家共同想出來的爛英文與遊戲交談。儘管如此，遊戲依然能和我們對答如流。直到今日提起往事，總不忘國王密使I給我的樂趣。

我非常喜愛冒險遊戲，特別是SIERRA的產品，只要是SIEERA出的冒險遊戲，我幾乎都沒有漏掉的。在一年多前，我還不能獨立解完一個GAME（完整的），遇到難題時，總需努力思索一番後，再與同好討論。最後才求諸攻略（如果有的話），但是最近，由於玩GAME的經驗累積日豐，加上英文程度進步不少，我已經能夠獨立解完數個冒險遊戲了（甚至在攻略未出之前）！

除此之外，我也喜好模擬類的遊戲（特別是模擬城市一直令我愛不釋手），以及益智類的遊戲——每次玩起來，總非要獨自解完所有關卡不可。至於動作或體育類的GAME呢？唉！不提也罷，經常是手下敗將，我是指——經常被電腦打敗。

若你問我對玩電腦遊戲有何看法呢？我認爲至少有以下幾項：

1. 提供娛樂：經由螢幕及音響設備，獲得視聽感官上的滿足。

2. 學習知識：各種不同的遊戲包羅萬象，提供了諸多學習的機會。

3. 訓練反應：手腦並用的最佳訓練工具。

4. 啓發思考：在遊戲中，不僅要思考如何解決問題，更需演繹、邏輯、推理、分析、管理……等等各種思考。

5. 發揮想像：經由模擬的時、空、人、物，可盡情地馳騁於你自己的天空。

6. 抒發情緒：設想電腦遊戲中的敵人或怪獸正是你討厭的死對頭，你是否會打得更起勁？

7. 獲成就感：隨著分數的增加，這是玩電腦遊戲最直接的回饋和報酬。

如果能慎選適合你需要的電腦遊戲，並妥善加以運用（玩），相信電腦遊戲所帶給你的好處必定更多，而不只是娛樂而已。

特約作家甄選

徵文公佈

從"蠟像館之謎"——漫談冒險遊戲

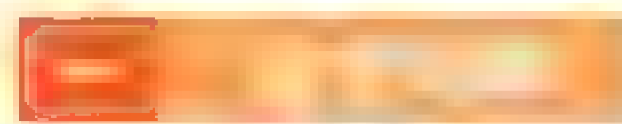
林旭中

筆者向來是Sierra的忠實愛用者。前些日子由於看到蠟像館之謎的廣告，頗感好奇。於是買回家冒險一番，終於在2週後完成任務，救回艾立克。因此藉這個機會，將冒險中的酸甜苦辣於此作一暢談。

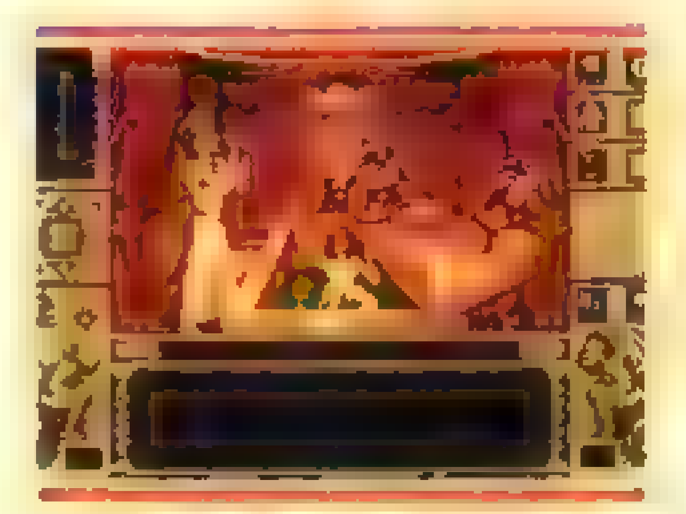
當我拆開包裝，翻完手冊後的第一個感想是：莫非我買錯遊戲？廣告及介紹明明說的是冒險遊戲，怎會跑出HP（生命力）、EXP（經驗值）、LEVEL（等級）等等PRG遊戲才有的「東東」呢？筆者向來見到需要打鬥的遊戲便會爲之腿軟，退卻三步，敬畏三分。如今怎麼辦呢？我想販售店大概也不容我退貨。只好硬著頭皮，忍辱負重，一心習武。終於在那被我控制的主角歷經千錘百鍊（死了很多，很多次）後，能打敗敵人，正式踏上「冒險」（兼打鬥）之途了。

以上便是我對ACCOLADE的蠟像館之謎的第一印象。除此之外，還有許多特色將依序闡明，並適時地舉出Sierra的遊戲與之比較。畢竟在電腦遊戲方面，筆者可是"吃Sierra的奶水"長大的喔！你若問我：爲什麼還想玩蠟像館之謎呢？我想，算是一種嚐新吧！也可說是玩Game歷程上的成長吧！你難道不認爲成長的過程必須不時地接受新事物嗎？好了，好了，別離題太遠。底下便是蠟像館之謎的漫談。

ACCOLADE的蠟像館之謎是繼艾飛拉恐怖系列之後又一恐怖之作。談起恐怖，在蠟像館中可供冒險的5個展覽館裏，墓園館可說是最恐怖又噁心的了（唯有此館我不敢在天黑後玩！）。而女巫館的內容雖少，但在殺女巫的那幾個場景，回憶起來總教人怵目驚心的。生怕女巫轉世後又回來向我報仇似的，儘管她生前並沒唸咒語。至於另外3個館－金字塔、礦坑及倫敦街頭，其實並不怎麼可怕，當然緊張的氣氛總是存在的。以下僅就各館的特性作一番剖析。



本館比起其它各館可說是最能悠遊自在地玩的。因爲敵人人數固定，且遭遇處改變不遠。加上金字塔內行進路線幾乎都是單線的，敵人從背後偷

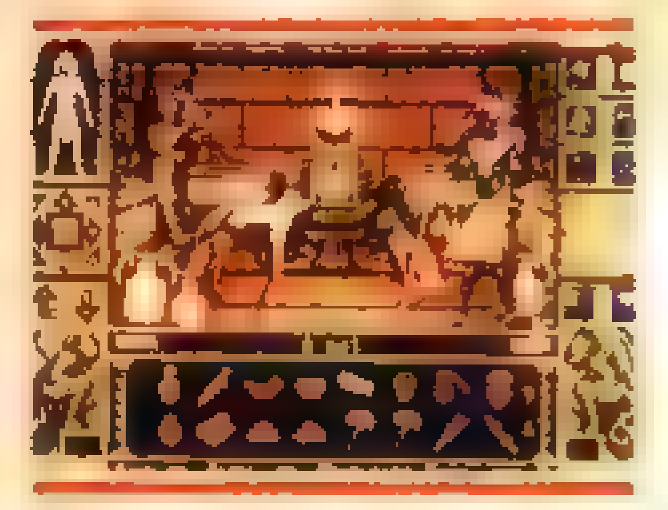


襲的機會不大。而且只要打倒前幾個守衛拿到矛（Spear），之後的打鬥幾乎是無敵的，也不太容易有損傷。另外，除了陷在某些機關內，突圍時需要動作快外，其它時候沒有時間壓力。因此不妨讓公主在石棺內多休息一會兒吧！

然而，那是否表示玩者可在金字塔四處玩耍？那倒未必。除非能適時地運用所拿的物品並循序地做完一些關鍵的步驟（吾人稱之爲Key steps），否則很容易被限制在某一範圍內，無法突破（吾人稱之爲被遊戲捕捉）。此處筆者想借用冒險遊戲的龍頭老大Sierra作番比較。在Sierra的遊戲裏，無論那一系列，也有類似被遊戲捕捉的情況。然而與ACCOLADE不同的是：Sierra通常會給玩者一些警告或暗示（不管事前或做錯步驟後）。另外，Sierra的畫面通常較美、較耐看。相形之下，金字塔的玩家一旦被捕捉後，只能在到處看來都相仿的石牆內選一處風水好的地方撞牆（Wall，HEAD ON：如果有此命令的話），或是重來了。

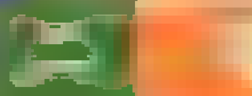
特約作家甄選

關於謎題方面（這是冒險遊戲所獨到的），筆者認爲金字塔館內安排的還不錯啦！要解謎難免要拿東拿西，上上下



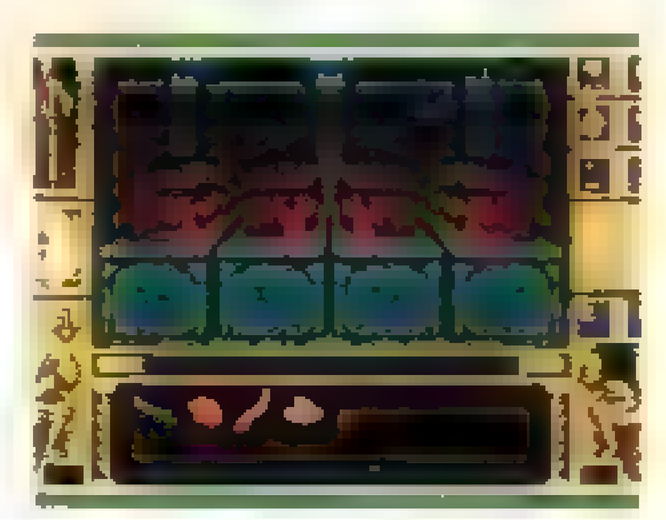
下跑來跑去的。與 Sierra 不同的是，這裏的很多物品是與解謎無關的，可以不用拿。多拿了只會令你的物品欄變成好多頁，除了取用不便外，更令人眼花撩亂。只是未完成任務前，無法決定物品有沒有用。而在 Sierra 的遊戲裏，幾乎98%～100%的物品皆有用。

至少有2件事在操作手册中未提及，然而筆者卻認爲蠻重要的：第一，若要將物品欄內不同頁的物品作用在一起，其方法爲：將游標移至某一物品上，並按滑鼠左鍵久一點，如此該物品即會挪至欄內第一順位，如此再將另一物品處理一次，即可使此二物品分居一二相鄰位置，此時利用滑鼠的拖曳（dragging）功能將其一物品移至旁邊的另一物品上即可。第二，在螢光幕左方的方向指標下，另有二個上下形狀的指標，每當它亮起時，可移動游標至此處，並按滑鼠左鍵，如此可控制主角人物的上或下活動，以輔助方向鍵（或游標）之不足。

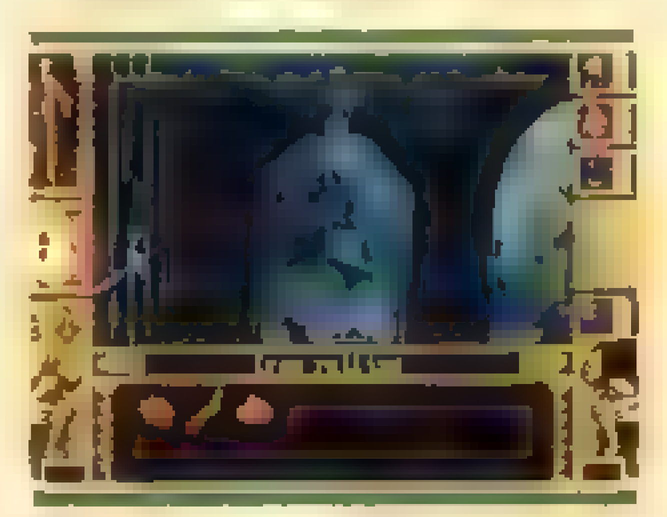


記得前面筆者曾提過，這是唯一天黑後不敢玩的，或許有些誇張，但卻是事實。除非本單元也發行單色版或4色的CGA版，不然每次筆者玩到此處總要在256色的VGA的螢幕上調整亮度及對比旋鈕開個半天，爲的只是讓螢幕上那些殭屍及屍體的畫面看起來「比較」不可怕而已。

在本館中能拿的物品不多，該拿的也不過4或5項而已，其中一項是女孩體內新鮮的心臟（嘖嘖！噁不噁心？），端視你體力是否足夠而決定要不要拿。而墓園的面積也不大，只有18×18格，是除了女巫館外最小的一個。謎題也很單純，只要適時地使用水晶球向柏里斯叔叔求教即可獲知正確的行徑。因此本一單元眞可說是純爲向自己的膽量挑戰而設計的。在巨墳內的四口棺木中，



名牌與死者的對應這一段設計得頗富戲劇性。筆者建議大家打開第四口看看（當然要先SAVE囉！）。另外說實在的，用來敲開巨墳的那根鐵棒「非常」難找到。不幸地，這卻是個 key step。你得在圍牆旁某特定處朝特定方向看，並注意



到那根鐵棒「有點兒」與衆不同才行。這種例子在冒險遊戲中屢見不鮮。當你需要某物品欲作用於他物時卻遍尋不着，最後卻「幸運地」在被作用物的不遠處尋獲。只不過，在墓園館這處處充滿殭屍的例子裏，可能早已「壯志未酬身先死」了。

總括而言，本單元考驗的是膽識、敏捷的行動以及敏銳的觀察，與其說是遊戲內主角身體上的冒險，無寧說是玩者心靈上的冒險。

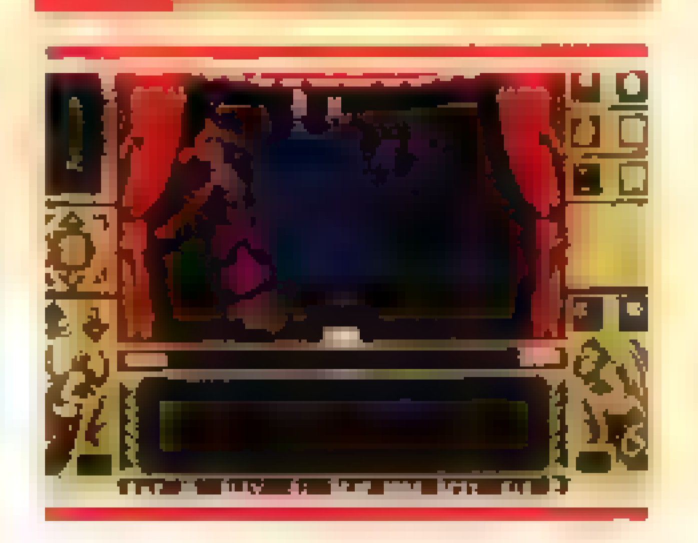
談起礦坑館，最常被筆者所津津樂道的是它的 bug。咦！bug？你尚未發現嗎？然而筆者能順利過關卻要歸功於這隻 bug 哩！推究原因，在於筆

者一開始便遺漏了電梯間裏教授身上的螺絲起子（唉！人有

失神，馬有亂蹄，吃燒餅……，算了），以致於後來噴霧器用罄時，也無法從汽油發電機裏獲得補給，而從存有防護衣具的儲藏室裏所取得的兩瓶汽油雖可救急，卻無法因而完成任務。就在此垂頭喪氣之際，吾人發現原本只能供噴霧器使用 2 次的汽油瓶，只要在它 nealy empty 時，將汽油從噴霧器倒回汽油瓶，馬上就 full of gas 。如此反覆傾倒 2 次間便可使噴霧器多使用一次。換句話說，筆者有無限的汽油可用！難道這不是 bug 嗎？

在其它方面，與生化變種人打鬥時雖然也可利用鎬、鏟、鐵棒之類的武器，然而這卻是最差勁的辦法。一場戰鬥下來，體力便喪失數十點。因此最好的辦法仍是如前述的利用噴霧器（不管噴藥或噴火）。這樣一來，也就沒有所謂的「打鬥」了，只能說是「對付」而已。這頗符合冒險遊戲在吾人心目中的形象--靠智力解謎，不因臨場的打敗而使主角陣亡。正因不用打鬥這點，筆者頗喜歡礦坑以及隨後討論的倫敦街頭這兩單元。

另外，在本單元中也有一項難以發現的重要物品，那就是在木柱上的焦碳（ charcoal ）。除此之外，本單元可算是簡單的。



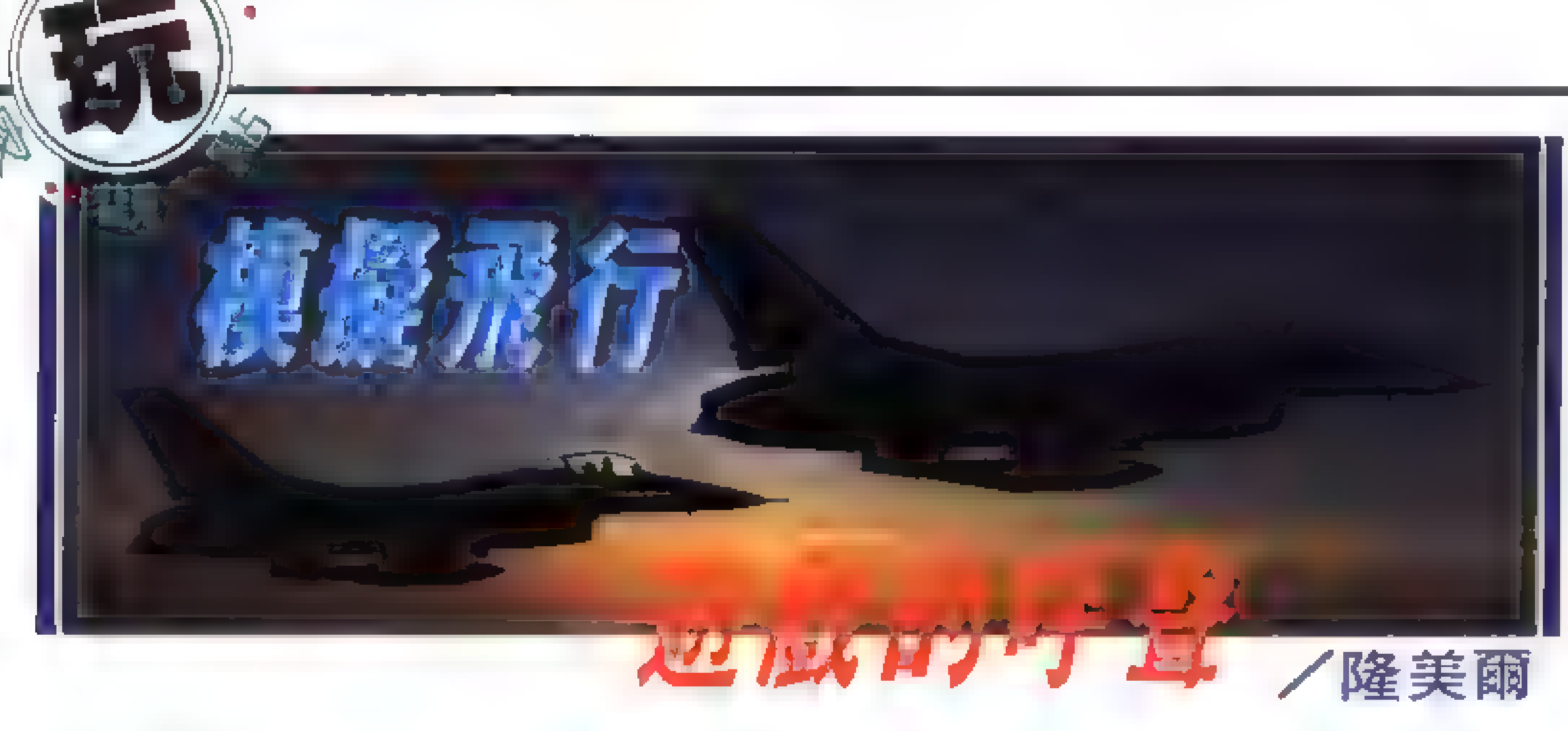
在本單元中，除了最後開膛手傑克那場幾乎一定贏的打鬥外，根本不須再動武--又更符合吾人心中的冒險精神了。只不過 bug 仍是有的。說也奇怪，在整個蠟像館之謎的遊戲中已發現的 bug 都是對玩者有利的。那就是當主角爬上屋頂來到大煙囪，只要先向右轉，再倒著走，那厚木板即自動出現，幫助主角跨越街道。不需要先到河邊倉庫多冒一趟不必要的險。

一如金字塔館，本單元中可拿的（或者說偷）物品也很多。雖然你我皆清楚在本遊戲中偷東西的行為是被賦予了正義的使命，然而遊戲中的警察卻不知道！更由於被誤為傑克，私刑之下，吊死的畫面總要持續好幾秒，任你按再多次的 ENTER 鍵也洗不掉。這個特點，是前三個單元所沒有的。談起死法，在 Sierra 的遊戲中，特別是宇宙傳奇系列，當主角不幸罹難時，總會附有一個小畫面，顯示主角的慘狀，有時還附有一段小卡通。可是無論如何看起來總令人莞爾，絲毫不感悲傷。然而，蠟像館之謎卻是個不折不扣的恐怖遊戲，如果在死法上再加些動畫，淒厲的慘叫聲，必定更加恐怖。

整體而言，本遊戲中的各單元並不互相影響，各單元間的故事也可獨立出而另成故事。因此各單元的連貫性也較弱，只能靠雙胞胎的拯救及家族的詛咒這兩件事來連繫。也許這種方式是冒險遊戲可發展的另一條路，至於好不好，則見仁見智，有待時間證明。

音效在本遊戲中稍嫌不足，只有打鬥時比較豐富，而背景音樂還算能襯托當時的氣氛，只不過相同的音樂反覆聽久了總會膩的。幸好遊戲有提供關閉音樂只保留音效或兩者皆關閉的功能，因此本設計還算蠻貼心的。

迷宮似的遊戲場地似乎已不再是 RPG 的專利。就連 Sierra 在國王密使Ⅴ及Ⅵ中也難免要加上一兩個迷宮。也許有一天這兩類型遊戲的分野愈來愈小，愈難分辨。其實，遊戲的目的不外乎娛樂和教育人們，遊戲屬於那一類型的也許並不重要。你認為呢？



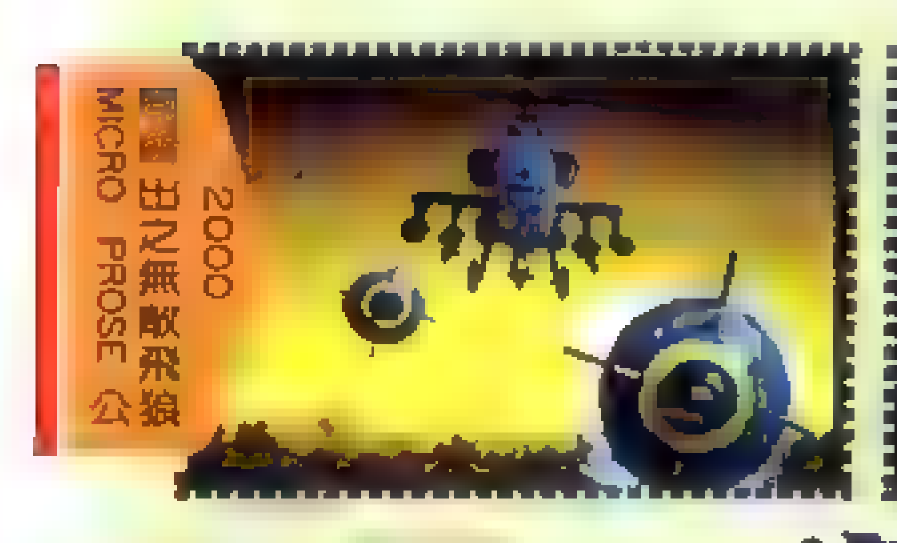
模擬飛行遊戲的呼宣

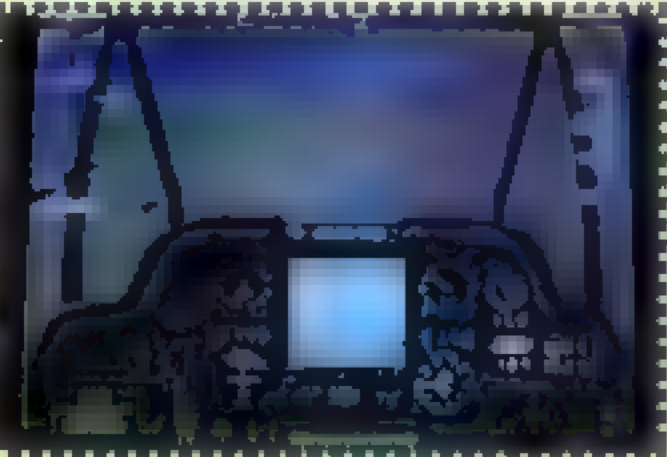
／隆美爾

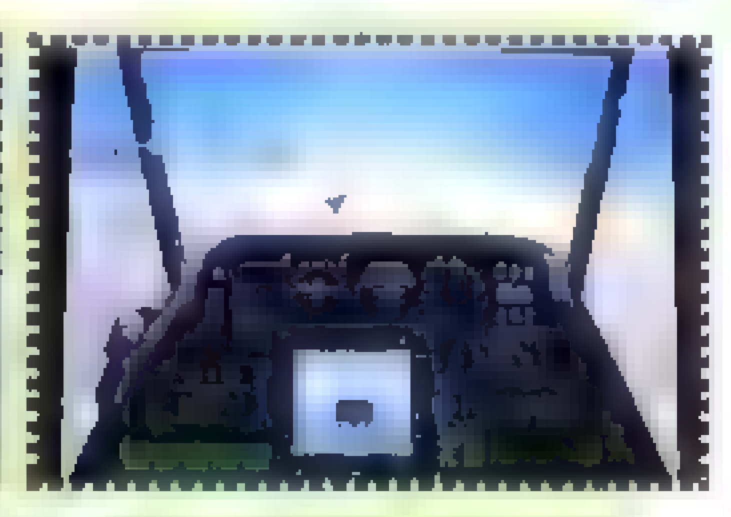
拜讀了五月號的軟體世界後，更是把裡面的「細說Falcon3.0」奉爲戰術圭臬。其實以一個戰機迷來說，我十分欣賞 **Sphere Holobyte** 公司的設計哲學，就算在陸空戰將（Strike Commander）掀起狂潮的此時，該公司獨特的設計理念依然使人讚賞不已。

每位電腦玩家對追求畫面真實度都有狂熱的執著，但是有時候這份執著不免對設計公司的理念有了最直接的影響，尤其以模擬飛行遊戲最爲嚴重，對一位可憐的戰機迷而言，他要的不只是聲光的效果，而要的是「模擬」兩字。

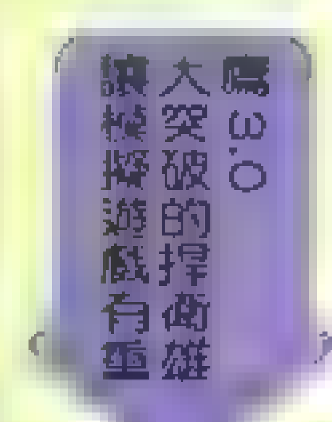
最明顯看出模擬的不是現在流行的G力盲視（G Force Blind），也不是數位語音系統，而是對飛行器實際性能的模擬，例如有無敵飛狼（Gunship 2000）裡的低空陣風效應和瞬間風效應，足以使你的卡曼契（RAH 66 Commanche）在低空顛簸般的爬行，甚至無緣無故地被「摔」到土裡的真實模擬，還有長空會戰（Yeager Air


MICRO PROSE 公司推出之無敵飛狼2000





長空會戰中激烈的纏鬥


讓模擬遊戲有重大突破的捍衛雄鷹3.0

Combat）裡的高低空性能差距問題，讓裝有梅林（Merlin）發動機的野馬（P-51D Mustang）在高空中痛宰沒有渦輪增壓器的 FW-190A-8，而戰隼3.0（Falcon 3.0）更是實現出武器

系統和目標值大關連性的模擬。不會讓戰鷹（F-15 Eagle Micro Prose）的二十公釐砲彈樁毀跑道和巡防艦的窘境再現。

Spectrum HoloByte 獨自開發出目視追瞄系統（Sight Targeting and Tracking System），來解決這個模擬飛行遊戲最大的難題——視界。玩家可以親自體會出空戰中短兵相接的味道，更可以了解美國戰機座艙爲什麼要破壞流線造型，而換取更寬實的視野了吧！而其高性能的雷達模式（HFR），更是讓玩家們大開眼界，終於得到雷達會脫鎖，雷達有其掃描週期的限制，而不可能百分之百的鎖死敵機。而敵人的防空飛彈和機砲也大大地提昇了命中度，製造 ALQ-131(V) 電子反制器的通用動力（**General Dynamics**）公司，更可能向 **Spectrum HoloByte** 提出抗議，指責他們的反制器效能和模擬時的效用差不多爛。

當然戰隼30依然有「蟲」，還有地面目標不夠精細的缺點，這點當然與硬碟空間記憶體限制有關。或許是看到戰隼30的買氣不差，所以**Origin**公司放膽去利用大量三維向量運算來處理圖形，造成陸空戰將的極佳的視覺模擬效果。其實這在軍事科技界中，利用大型電腦來處理飛行模擬機影像的水準，簡直可以並駕齊驅了。如果你曉得大黃蜂（F/A-18A/B Hornet）戰機電子系統只有六組 128K 的 RAM，艦艇用的戰鬥整合系統是用 80286 的話，必定會對模擬飛行軟體有所期待。

陸空戰將中極爲逼真的視覺效果

在去年的台北電子戰（Electronic War）系統展中，有家廠商擺了一架麥道（MacDonald Douglas）的戰鷹模擬飛行系統，筆者自信滿滿地認爲在高水準的展覽會場中，一定會有好貨出現，沒想到該套軟體的水準仍停留在噴射戰鬥機（Jet Fighter）的階段，令筆者大失所望，只好滿心期盼戰隼30的出現。

現在商用遊戲軟體對飛機的模擬僅做到表面而已，而軍用系統則是着重於飛機操作性能重現，如果能夠把這兩種系統合而爲一，截長補短的話會讓雙方都蒙受其利，例如在螢幕上可以體會出什麼是最大攻角限制、瞬間轉彎率和持續轉彎率的大小，甚至是猛烈的風暴，還有強大的電子干擾狀況細緻地呈現在玩家的眼前。而軍方就免於受到廠商的箝制和單一系統所遭受的各種風險和負擔，何樂而不爲呢？就算是軍方在短期內無法合作，神通廣大的戰略研究家和軍事雜誌都能提供應有盡有的詳盡數據，就算是不爲人知的大洋聲納數據，不也由著名的湯姆克蘭西（Tom Clancy）推測出來了嗎？

當然啦！要做到完全真實模擬是絕對可能的事，如果要一位玩家在彈射升空之前，背誦一百多條的指令去啓動噴射引擎、設定導航及電子系統，那麼這種「遊戲」簡直不是人玩的。希望各家廠商能夠應硬體升級的趨勢，來發展我夢想中的軟體，不但可以表現功力，而且更可向國防工業邁進。

戰鬥模式面面觀

/GUDERIAN

提起戰鬥，在GAME之中幾乎是無所不在的，撇開動作型的遊戲不說，不論是RPG、戰略、策略、冒險遊戲之中似乎都少不了戰鬥或打鬥。然而各種戰鬥模式的優劣則見仁見智，也沒有所謂最好的模式可言，完全看玩家個人的喜好而定。相對的，自然也有些模式是玩家所不喜歡的，那麼玩家在選擇遊戲的時候會不會考慮到它的戰鬥模式而決定買與不買呢？事實上除非他不了解，否則這個問題的答案絕對是肯定的。

戰鬥到底在遊戲中佔了多大份量，因遊戲類型不同而有差異。可是戰鬥的目的是什麼？取得勝利？達成任務？都對！可是有些遊戲的戰鬥根本只是為了拉長玩家遊戲的時間，筆者稱之為「無謂的戰鬥」，或「練功式的戰鬥」，這種情形在RPG遊戲中特別常見，尤其是踩地雷式的敵人出現方式。這種遊戲除了解謎之外就是不斷打鬥以提升等級。為了要打倒更強的敵人你必須有更高的等級，因此為了打倒愈來愈強的敵人你必須不斷戰鬥以求升級，結果你的遊戲就耗在無謂的戰鬥上面（它浪費了你寶貴的時間，而給你的樂趣卻是……）。

如何減少無謂的戰鬥

好的遊戲除了應該給玩家良好的聲光效果外，還要有不浪費玩家時間在無聊的練功上面的心態（除非它的戰鬥模式可讓玩家有發揮的餘地）。我們可以看到許多RPG的劇情架構不足或是戰鬥方式草率，因此必須藉大量的戰鬥來使玩家感覺玩的時間能值回票價。事實上這種作法是很不人道的，玩遊戲當然是要來尋求成就感，可是草率而單調的戰鬥帶來的卻是廉價的成就感。當然在RPG中「升級」是一件令人興奮的事，可是如果你必須依賴升級才能使你打敗更強的敵人，而不是靠你的戰術作為的話，筆者認為這是很無聊的事，因為你浪費了大部份的時間在練功上，而遊戲真正給你的樂趣卻很少。

在「天使帝國」中，不需刻意「練功」

事實上，如果要減少無謂的戰鬥就必須把戰鬥弄得豐富而生動，因為戰鬥時間拖久了（要思考，要計畫），那麼戰鬥次數便不用太多了，升級也可考慮改容易些。當然難度的設定與升級有密切的關係，如果要避免玩家練功有幾種方法：第一種是乾脆取消升級，像是惡魔禁地中的戰鬥模式，沒有升級，然而要有特定物品才能殺死特定的敵人。第二種是維持升級制，像桂島戰士強調敵人有弱點，針對其弱點攻擊就可獲勝而不必刻意練功。第三種則是像天使帝國的作戰方式，可是要限制每場作戰的回合數，以免玩家刻意的練功升級，相對的這樣也提高了難度，使得戰鬥要具有挑戰性。

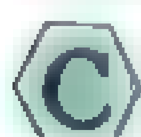
理想的戰鬥模式存在嗎？

玩過成吉思汗及三國志Ⅰ的人大概對那種只決定於將領的能力及兵力的戰鬥感到不滿足吧！後來任天堂版的三國志中原霸主採用步兵、弓兵及騎兵來作戰，可是因為弓箭手會射箭，移動及射擊都要消耗機動點數，因此移動進入敵人弓箭手射程後往往先得挨箭才能攻擊對方，變成先移動的人先吃虧，兩人對戰往往是誰也不肯先走進入敵人射程之內因而僵持著（電腦就會笨笨的衝向你）。

玩過DOS/V版的元朝秘史後才發現這是挺不錯的戰鬥方式，不同的兵種有不同的能力及屬性，當然蒙古騎兵是設定得太強了，不過事實上他們真的是那個時代最厲害的兵種了。每支部隊由200人的方陣組成，每位指揮官最多帶四支部隊，種類變化多而且很能發揮玩家的戰鬥指揮能力。

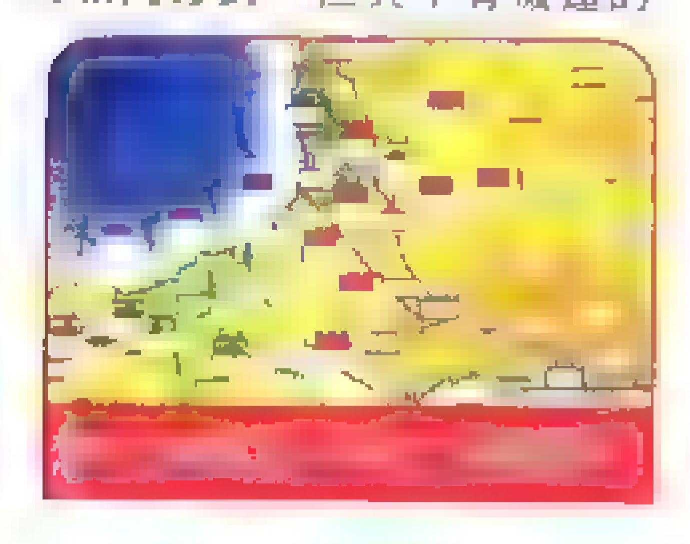
然而所有的戰鬥模式都是經驗的累積，隨著遊戲的不斷創作也因之愈趨成熟。不過是否有能讓大多數人喜愛的戰鬥模式，我想這是業者應該努力的方向。像天使帝國之所以受

歡迎，不光是因爲其角色造型可愛，而是它的戰鬥模式本身就極具挑戰性及多樣性。這源自於SEGA的夢幻模擬戰，不過由於沒有回合限制也因此難度較低，也較能爲一般玩家接受。而像是V即是勝利系列、猶他灘頭或是後續的俄國戰場及拿橋遺恨可說是屬於專業戰略玩家的最愛，然而一般人不要說獲勝，想弄清楚怎麼玩都不容易。可預期的這麼好的遊戲卻因太眞實且太專業而不會有太好的銷售量，但它嚴格的計算公式及眞實的戰鬥模擬的確令筆者十分喜愛。尤其是當你處在劣勢而能利用戰術撤退以及口袋陣地來消滅強大敵人時，你將不得不佩服自己是軍事天才。可是無可否認的，這個遊戲對沒有足夠戰術涵養的玩家而言可能是一場惡夢，因此你可明白，只有選擇適合自己能力的遊戲才是理想的模式。



C 不同模式的比較

老實說，每個玩家總有個人所喜好及討厭的戰鬥模式，像從七龍珠開始的卡片戰鬥方式便是筆者相當不滿意的模式。而後許多遊戲像天使角力賽、炎龍戰士等東洋味重的遊戲也多採用此類戰鬥模式。這樣的安排使玩家能發揮的只有手上的牌而已，也就是說這是簡易的戰鬥方式，但其中有機運的成份在，而不是靠玩家的實力去決定。另外像沿用自傳統戰棋的擲骰子方式也是挺不理想的方式，像沙場風雲以及鋼鐵勁旅便屬此類。其實以往的戰棋因爲沒有公正的裁判而需要靠擲骰子來決定戰鬥結果倒還情有可原，可是有了電腦之後你有相當客觀的計算公式可以來衡量雙方戰力，也就可以脫離擲骰子的模式。事實上較富有戰術色彩的戰鬥模式就是要靠玩家的正確指揮而不是靠運氣，也因此像SSI的俄國戰場及Three-Sixty的V即勝利系列都有很好的戰鬥計算公式，玩家只要有足夠的戰術觀念加上小心的部署應該可以獲勝。而相對的較少戰術層次的遊戲因爲能讓玩家發揮的地方不多，也只有靠丟骰子來決定（這畢竟是節省程式設計時間的一種方法），但那也有另一種樂趣，尤其是像多位朋友一起玩時沒有絕對的勝利者，特別是像沙場風雲中，如果一開始各國的實力就不平均的時候反倒就會較公平些，否則玩美國及以色列的人當然佔上風了。



D 結　　論

最後筆者要強調的是，即使對某些遊戲的戰鬥模式有成見，但並不代表對那個遊戲或出品公司有偏見。因爲即使像天使角力賽其實筆者是很想看看某些比較養眼的鏡頭，可是一想到卡片作戰系統也就放棄了，畢竟不需要把自己投入自己不喜歡或不擅長的戰鬥之中，但一定有人玩天使角力賽玩得很過癮，這是因人而異的問題。

拉拉雜雜寫了一堆，筆者想要表達的無非是希望業者不要以純商業化的眼光來製作軟體。從戰鬥模式中不斷的演進，事實上我們可以了解，一個好的戰鬥模式的產生是經過不斷的努力及嘗試錯誤而產生的，在遊戲得到的回應及程式製作人員的努力之下才能有更趨成熟的作品產生。但我們也可看到許多產品，事實上只是爲了儘快上市而採取一些現有的模式，我不是說現有的模式不好，但是任何一家軟體製造商都應該在賺錢之餘想辦法樹立自己公司的遊戲風格。像KOEI一連串的三國志系列一直在求新求變，或許有人認爲這是乘勝追擊或是炒冷飯，但至少它每次呈現的東西都有在改變，如此產品才能適應這多變的社會。

不可諱言的，臺灣現今的GAME製作工業已是如日中天，量是很足夠了，可是做出來的水準如何，大家或許也看得很清楚（銷售成績好壞或許是各公司較注重的吧！）我們必須期待能有更嚴格的測試制度避免讓玩家成爲各公司的產品測試員（那有人自費幫別人抓蟲呢？）而且不要老是沿用別人的東西，因爲可選擇的遊戲多了之後玩家慢慢地會摒棄沒有創意的遊戲，那麼不肯用心的業者可能就會嚐到苦頭了，當然那也不是我們所樂見的。

談DOS EXTENDER在遊戲製作上的運用

陳古明

大家好，這是一個新專欄，專門和大家一起研究遊戲中某些特殊技巧是如何構成的。事先聲明，筆者也是用「猜的」，因爲筆者是在不進行反組譯（disassembly）的大原則下進行的，而是以自己的方法達成同樣的目的，所以如果和程式中眞正使用的方法不一樣的時候，請不要怪筆者。

今天談的並不是某一個遊戲的製作技術，而是最近幾個遊戲都用到的一個工具——DOS EXTENDER。很巧合的是這幾個遊戲都是用WATCOM C語言製作，並使用免付權利金的DOS 4GW這個DOS EXTENED。

到底DOS EXTENDER是什麼東西？對未來電腦遊戲又有什麼影響？首先，我們回顧過去DOS的歷史。在『古代』，IBM PC上普遍只有256K的記憶體，而極限則爲640K（當年RAM很貴，不是每一個人都有錢插滿640 K的）。而IBM的心臟8088，其定址能力爲1MB（即可控制1MB的記憶體）。不知爲何，Intel在設計8088時，做了一個奇怪的決定，用分段地址來定址，所謂分段，即在同一段落內只有6000k的地址可用，若要使用段落以外的地址，必須透過分段暫存器才能達到。這種做法可以增加系統的保護性，特別適合多工的環境，缺點是處理龐大的資料時，程式會變得複雜（段落邊界問題）。而IBM利用8088時又做了一個奇怪的決定，把最後的384K地址作爲BIOS、視訊記憶體的特定位址，故DOS爲了遷就當時的PC，也規定只能使用640K的地址。

IBM和微軟沒想到後來的CPU會演變到今天的地步，後來的286、386、486，均突破了1MB的限制。286可到16MB，而386、486更達到4GB的定址能力，可是IBM推出286後，DOS並沒有跟著改進，原因是要使用16 MB的地址空間，必須要進入CPU另一模式——保護模式（PRO TECT MODE）。保護模式定址方法有異於原本1MB的眞實模式。故如果DOS跑進保護模式，以前的軟體勢必全都要重新製作。在市場支持的考慮下，微軟只好仍然製作眞實模式的DOS，並一直維持到今天。

這段期間，出現了兩個增加程式可用記憶體的副產品——EMS及XMS（也因這兩個東西，害得我們要把記憶體調來調去，以防互相衝突）。EMS原本是配合一種擴充記憶體的擴充板使用，後來在一些286機種上也出現了可以使用640K以外的記憶體（稱爲延伸記憶體）模擬成EMS的驅動程式，至於XMS，則是直接操縱延伸記憶體。在使用方面XMS較快，但EMS爲程式較方便，所以都有軟體公司支持故誰也不能消滅誰，不過EMS及XMS不是本文的主題，故不多述了。

由於EMS和XMS始終是透過中介的驅動程式存取記憶體，故在速度上及在程式寫作上未能達到最佳效果，於是有人開始動保護模式的主意了。爲了不離開DOS的環境，又能有保護模式的好處，有人想出了一個辦法來。就是用類似驅動程式的方式，先掛上一層保護模式的小型作業系統，再把保護模式的程式碼載入執行，便可達到在DOS上執行保護模示的功能。

DOS EXTENDER分爲

286和386兩種，但在遊戲製作上386比286的效益來得多，故現在看到的遊戲均是386上的DOS EXTENDER，DOS 4GW正是一個這樣的產品。386由於是一個32位元的CPU，故可以用單一暫存器定址4GB的線性位址，而不需借助分段暫存器。在真實模式中，要搬動超過64K的記憶體，必須在中途改變分段暫存器。但在保護模式中，程式可以自由搬移4GB的記憶體，而不用切換分段。在程式簡化以後，可以得到更快的執行速度，故有些新的遊戲開始改用32位元的編譯程式，並配上DOS EXTENDED。

目前筆者碰到三個遊戲都是使用WATCOM C語言及DOS 4GW製作的，分別是極道梟雄(SYNDICATE)、救世聖主(SHADOW CASTER)及決地大反攻。三個不同類型的遊戲，一個是即時策略遊戲，一個是3D迷宮遊戲，另一個則是3D射擊遊戲；三個遊戲都要求4MB的RAM才能玩。原因是它們都有大量的資料要即時處理，如果不用DOS EXTENDER而改用EMS或XMS的話，恐怕會慢不止一倍以上。

既然DOS EXTENDER這麼好用，為何目前這麼少遊戲支持它呢？原因有三，有些公司仍不肯放棄286的市場，另一情形是對DOS EXTENDER抱有懷疑態度，最後一種則是不想把已有的程式庫重寫。

接下來我們再來探討一下DOS EXTENDER的程式跟一般的程式在撰寫上有甚麼不一樣的技巧。在386中，大部份暫存器已改為32位元，故一些4位元組的資料，都可以直接放在一個暫存器中，另一方面，保護模式中不可以使用絕對位址，故一些如視訊記憶體都不能直接處理，必須先經過一些特殊步驟，轉換成特殊的指標處理。不過DOS 4GW會為使用者先規劃好1MB的記憶體位址，故使用WATCOM C語言的朋友可不必擔心，但使用其他廠牌的DOS EXTENDER則要小心了。

中斷是DOS EXTENDER最麻煩的地方，大部份遊戲都會動到中斷，最常見的便是鍵盤和時脈，改變鍵盤中斷(INT 9)是為了加強遊戲的敏捷性，並且防止鍵盤被按太久時發出聲響。而時脈的修改則為了音樂及語音部份，因為聲音必須有正確的頻率才能運作，而且一定要放在背景執行，所以不改時脈(INT 08)是不行的。DOS EXTENDER在修改時脈時要做一個很奇怪的動作，必須同時製作兩個功能一樣的中斷副程式：一個給真實模式，另一個給保護模式。DOS EXTENDER會在真實與保護模式間切換，使一些I/O方面的中斷不用修改就能直接使用(DOS EXTENDER不是完全作業系統，只是一外掛式附加作業系統罷了)。如果只製作真實模式的中斷會流失部份資料；如果只製作保護模式的中斷，則會使系統變慢，唯有同時設置真實與保護模式的中斷，才可以使INT 8正常運行，這是製作保護模式遊戲的重要一環。

其實只要能克服中斷及記憶體使用習慣，則DOS EXTENDER便沒什麼神秘可言。附帶提一下，新版本的BorlandC++ 4.0已決定支援32位元程式設計，並提供免附權利金的DOS EXTENDER，如果是Borland C++3.1的用戶，趕快去登記升級能，這次還有光碟版可以選擇。

↓ 是使用WATCOM C製作的。

↓利用pctools搜尋極道梟雄的主程式可看到WATCOM C的字樣。

↑救世聖主、決地大反攻都是利用DOS EXTENDER來製作的遊戲，雖然要4MB的記憶體才能玩，但卻不用驅動任何EMS，可說方便不少。

西遊記外傳

西遊記尚未結束!!

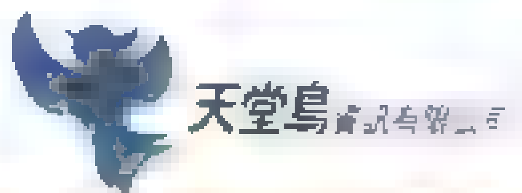
徒眾,去挑 妖魔

通過更艱難的關卡!!

經典RPG力作

- 多向捲軸場景
- 橫向多人戰鬥模式
- 超華麗大型法術
- 精緻美觀圖素

熱烈發售中



TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD
台北縣新店市三民路39號3樓
3F NO 39. SAN MIN RD HSIN TIEN CITY TAIPEI SHIEN TAIWAN ROC
TEL 886 2 918 4877 FAX 886 2 918 7334

香港代理: 光明資訊有限公司 CompuMark Software(H.K.)Ltd. TEL:3864865 7291779 FAX:7259961

動　員　令

發文單位	軟體世界雜誌社
受　文者	軟體世界雜誌全體讀者
動員期間	自即日起至83年2月15日止
宗　　旨	為配合政府大力提昇電腦資訊之普及化及促使資訊更趨蓬勃發展藉由軟體世界雜誌之廣大讀者之回函了解目前電腦軟硬體之使用現況，經由統計分析作為參考。
說　　明	籲請軟體世界雜誌全體PC族 一、清理及保養個人各項電腦相關配備。 二、檢視並清點各項電腦相關配備。 三、填妥雜誌所附之PC族總動員調查表。 四、於動員期間內（以郵戳為憑）將調查表寄回（免貼郵票）
主辦：軟體世界雜誌社 指導：資訊工業策進會	
備　　註	1．請善盡PC族一員的義務，重視並把握您的權利，踴躍參與，確實詳填PC族總動員調查表（影印無效） 2．豐富的獎項將以抽獎方式，提供熱情參與之軟體世界雜誌讀者。

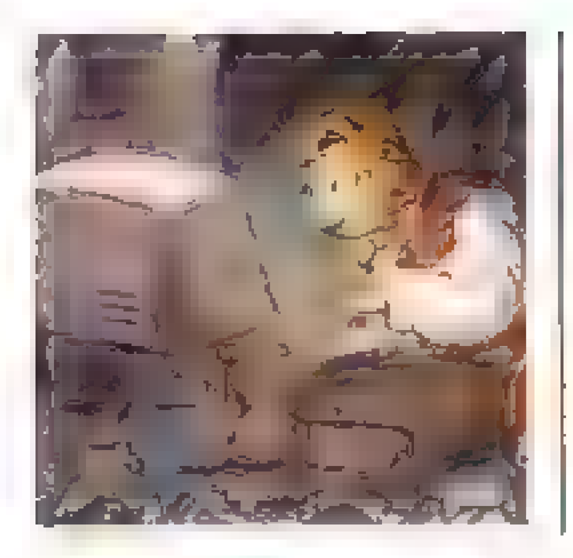
軟體世界雜誌訂閱辦法

軟體世界雜誌自元月號（58期）起，零售價格調整為每本新台幣100元，自83年1月1日起，新訂戶及續訂戶之訂閱價格調整如下，敬請多加利用。

期數	原價（NT$）	訂閱價（NT$）
半年6期	600	550
全年12期	1200	1100

1：請利用本刊所附劃撥單或郵局劃撥單，直接劃撥，訂閱請註明訂閱期數（自＿年＿月至＿年＿月止，共＿期），續訂戶請註明訂戶編號，以利作業

2：郵政劃撥戶名：謝明奇
劃撥帳號：40423740
社址：高雄市三民區民壯路63號



請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

▶各位自認有稿投的朋友，我們為你提供以下的投稿方案：

方案1

硬體世界

劇情背景

某年某月某日的編輯部

讀者：對不起，我的遊戲沒辦法進入。

編輯部：請問你的DOS是第幾版的？

讀者：最新版的。

編輯部：我是問你DOS是幾點幾的？

讀者：我今年國中一年級。

編輯部：（摔倒哀嚎之聲不絕於耳）

主線任務

各位硬體高手們，趕快放下你手上的「機械」，將壓箱的硬體知識傳授給每一個「吃軟怕硬」的讀者，解救受苦受難的蒼生吧！

支線任務

1 DOS的指令介紹與實務經驗。
2 DIY的步驟與硬體週邊設備的介紹。
3. 硬碟的管理與規劃。
4. 最新硬體技術與產品的介紹。
5. 各種硬體配備的選購指南。
6. 各種公用軟體的徹底解說。
7 BBS架站、上站經驗談。
8. 收集各式硬體笑話。
9 ………

方案2

遊戲攻略

在玩完手邊的遊戲後，別忘了寫篇攻略來做個紀念，讓自己偉大的成就留名雜誌、昭告世人，但在投稿遊戲攻略之前，請注意以下的投稿格式：

A. 插圖方面：（越多越好）

❶請將與攻略過程有關的關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，無論LBM、PCX、GIF、.CAP檔皆可，然後存在磁片上寄來。

❷如果不能或不會抓圖的話，請將各攻略步驟的存檔寄來，愈齊全愈好。

❸如果需要畫地圖的話，請盡量以方格紙來繪製。

B. 文字方面：（愈詳細愈好）

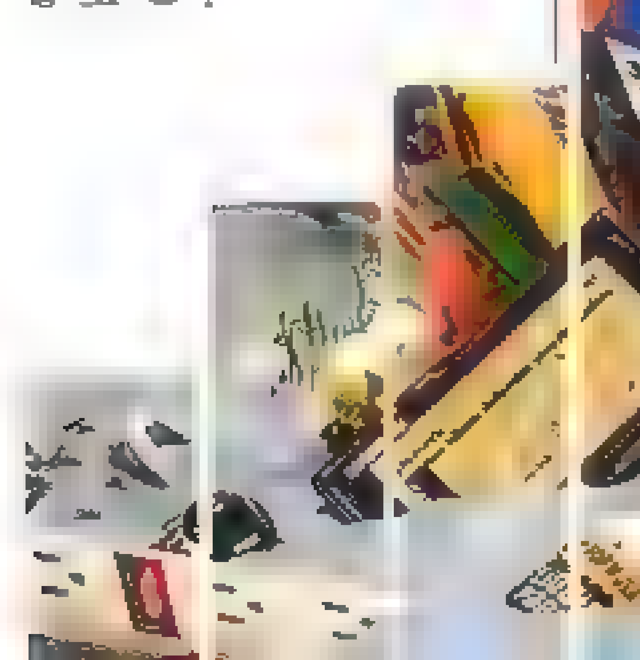
❶稿件的段落分得愈清楚愈好，尤其當遊戲是以章節、關卡、地點、時間來分段落時，請依照章節、關卡、地點的方式來撰寫，看起來愈有系統愈好。

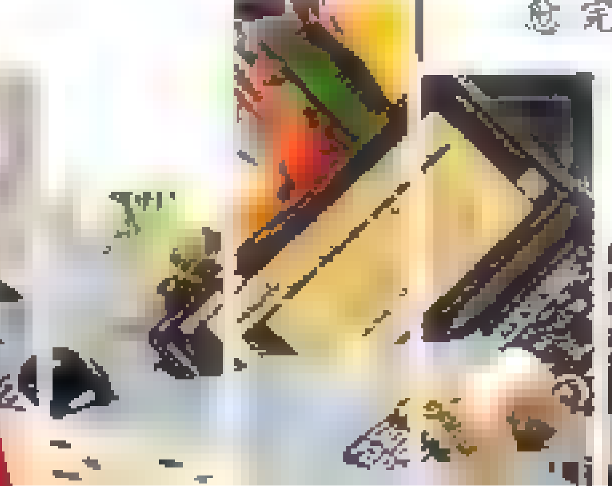
❷可對遊戲的一些特點加以介紹，例如遊戲的戰鬥系統或所有的招式或法術，說明其效果或如何運用。

❸當遊戲沒有劇情或劇情薄弱時，可自行編寫劇情來增加可讀性，但不要離題太遠。

❹圖形檔需附上適當的說明文字，使圖形一目瞭然。

❺自行繪製的地圖上地形或物品的標註愈完整愈好。





57期萬里長城之邊城奇俠有獎徵答題目有誤，特此更正：

4. 李莫奇等人是乘什麼到達地獄陵？

(1)帆船

(2)凌雲飛馬

(3)大鵬鳥

方案 3

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看RPG的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬真實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與GAME的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ………

最後，要嘮叨的是—來稿請以600字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子真的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384—8088轉289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因諧音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 4

遊戲終結者

（請以下一頁爲範列）

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

A. 圖片方面：（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM、.PCX、.GIF、.CAP檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認爲下一代應該怎麼做才好。

遊戲終結者 PART 1

/羅仕旻

光陰似箭，歲月如梭，八年時間轉眼而去，辛苦地教育出一位人見人愛的女孩，現在有了歸宿，真是心有不甘而愴然淚下，真是天下父母心。總而言之，美少女夢工廠這個模擬遊戲，綜合各類型的特點，令人愛不釋手，其重點在時間表的安排，以及你的教育方向，稍有不同，結局就不同了，十月的豐年祭也是一個特色，選美會中只要氣質占盡優勢，就穩操勝券了，武鬥會就比較難了，結局等於就是對於你的教育打分數，不過只有幾張的圖片，似乎稍嫌不足，如能加上結婚後的表現應該更好，這個 Game 不出續集真是有點可惜，二代不妨改成現代版或時間規劃上更細緻一些，各項目再多樣化，會更精采，讓我們期待美少女夢工廠 II 的推出吧！

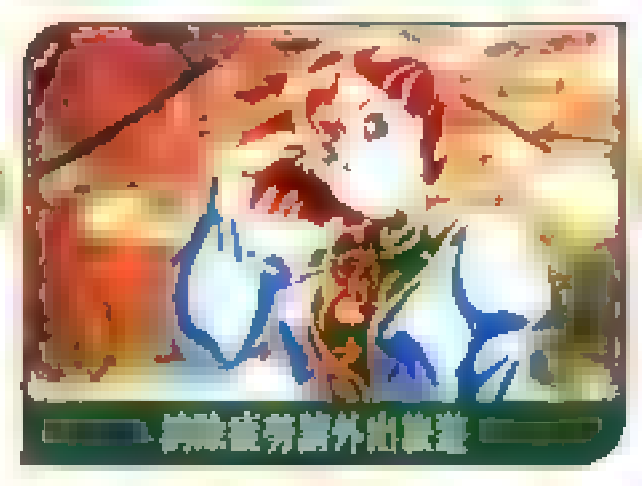
美少女夢工廠

魔王入侵世界為人們帶來恐懼

勇士的出現 擊敗了妖魔

太強壯了 會不會……

出城去找個活靶練練！



武鬥會中 試試身手

八年教育結束 命運之日到來！

酒井進明

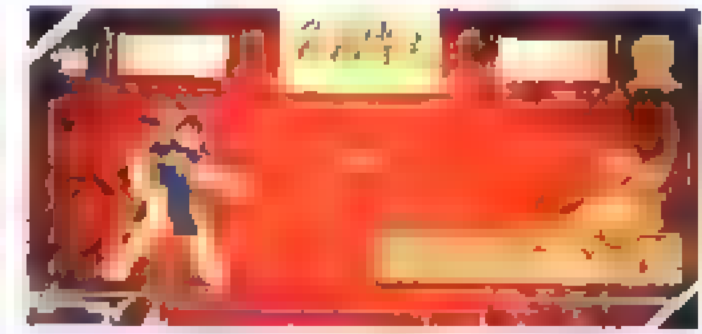
飛翔傳說

小心龍的昇龍拳，體力不夠時要多喝茶

使用脫衣丸攻擊對克莉絲也有效哦!(同性戀!)

肯的氣功威力很大呀！

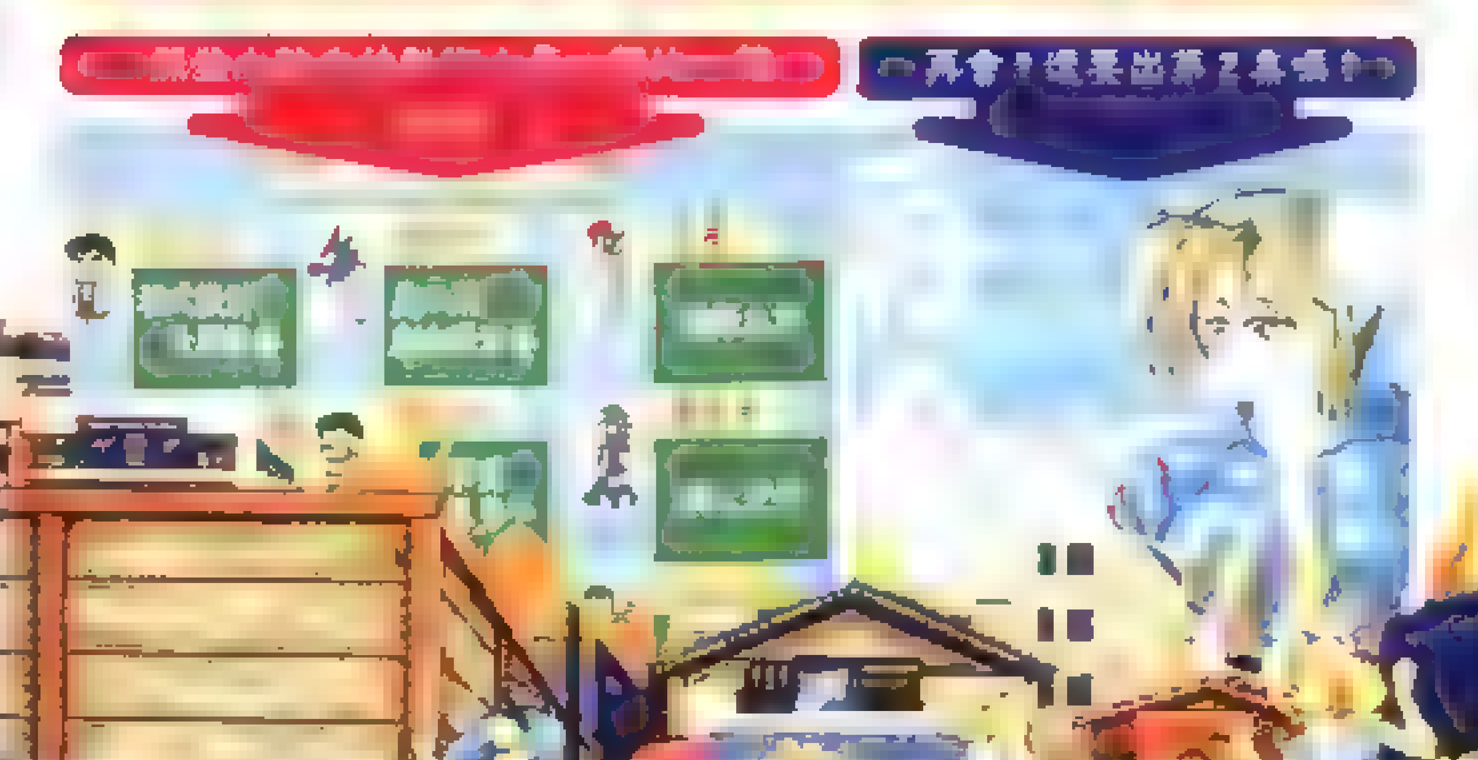
桑吉爾夫喜歡迫身摔角，小心被摺扁喔！

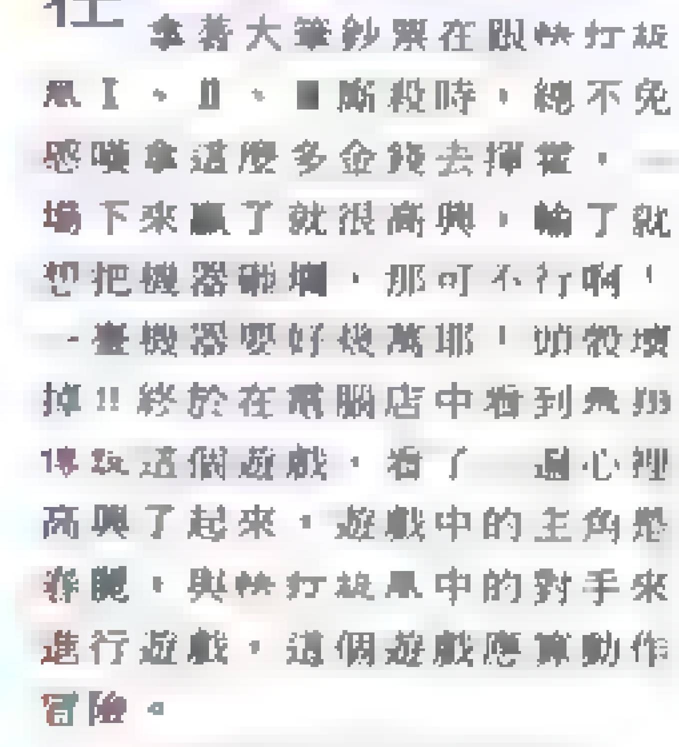


塔爾錫要噴人了，快打119!

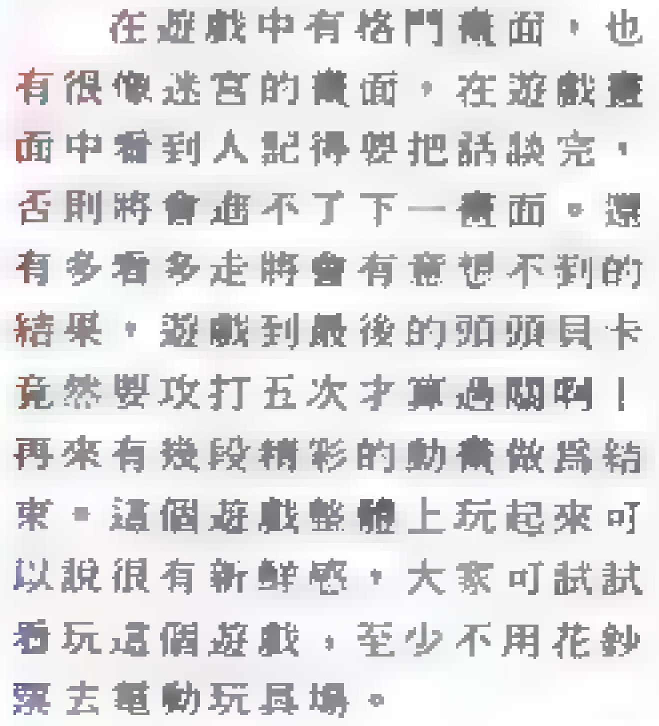
本田竟成了澡堂老闆

布蘭卡其貌不揚，卻很會「放電」





在流連忘返的電動玩具場，拿著大筆鈔票在跟快打旋風Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ廝殺時，總不免感嘆拿這麼多金錢去揮霍，一場下來贏了就很高興，輸了就想把機器砸爛，那可不行啊！一臺機器要好幾萬耶！煩殺壞掉!!終於在電腦店中看到飛翔傳說這個遊戲，看了一遍心裡高興了起來，遊戲中的主角是春麗，與快打旋風中的對手來進行遊戲，這個遊戲應算動作冒險。



在遊戲中有格鬥畫面，也有很像迷宮的畫面，在遊戲畫面中看到人記得要把話談完，否則將會進不了下一畫面。還有多看多走將會有意想不到的結果，遊戲到最後的頭頭貝卡竟然要攻打五次才算過關啊！再來有幾段精彩的動畫做爲結束。這個遊戲整體上玩起來可以說很有新鮮感，大家可試試看玩這個遊戲，至少不用花鈔票去電動玩具場。

歌舞皇后
真正32位元VESA
彩色VGA＋音效卡
各大電腦公司
均有售
Multisync 5FG Monitor Lens
研發製造
ALIC COMPUTER CO., LTD.
中華民國總代理
HCI
皇鑯資訊有限公司
總 公 司 桃園縣平鎮市合作街45號
TEL/(03)4929426 FAX/(03)4929449
台北公司 三重中正南路220號2F
TEL/(02)9770420 FAX/(02)9770431
凡83年1月31日前憑此截角
購買歌舞皇后即贈市價1800元
CHIP AWAY防毒卡一套
軟體世界
規格

高速霸王
我愛飆
雖然不比霹靂遊俠
李麥克的"伙計"，
但也賽過世上所有
跑車、賽車！
我的Mach 5號
(叫M"ar" ch也！)
不是蓋的哦！
ACCOLADE
GAMES WITH PERSONALITY
盡情飛車 快意馳騁
軟體世界
智冠科技有限公司 代理發行

定價 1200元

亞洲套裝軟體系列

客戶資料管理系統＋3萬筆全省縣市街道名稱

客戶寶典

適用對象：各行各業均適用

系統特色

取用自如：擁有"3萬多筆"全省縣市街道名稱資料，地址輸入可免用鍵盤

功能齊備：具備"16項"超強的管理功能。

操作簡便：支援滑鼠免用鍵盤。

欄位自定：欄位名稱可自行修改，適合各種不同行業需求。

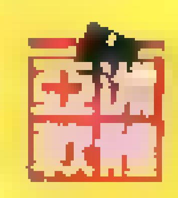
多重選擇：報表欄位、標籤規格、標籤模式、字體選擇、列印格式與內容皆可自行更改或選擇

超強查詢　任意欄位或同時多項欄位綜合查詢、

自動撥號：透過數據機自動撥客戶電話及呼叫器。

系統功能

一、客戶資料欄位齊全二、欄位名稱自行修改三、地址輸入免用鍵盤四、郵遞區號自動生產
五、辭庫輸入方便快速六、支援滑鼠操作自如七、視窗移動放大縮小八、任意欄位超強查詢
九、自動撥電話呼叫器十、報表列印自定欄位十一、標籤套印規格自定(表格套印)
十二、行程記事報表管理十三、密碼管理安全第一十四、螢幕保護環保概念十五、暫返DOS處理雜事十六、萬年曆可查詢農曆



製作研發　亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市三民區民壯路53號
服務專線　(07) 3848088轉228　229
南部套裝軟體部
傳真專線　(07) 3853423

代理發行　智冠科技有限公司
地　　址　高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線　(07) 3848088轉250　25
(04) 3237754
(02) 7889188

亞洲套裝軟體系列

第二代 震撼登場

個人寶典 II

名片‧個人資料‧益智遊戲‧休閒館‧算命‧實用數字管理系統

【個人寶典第二代功能增加特色】

1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible] 任何欄位均可供選擇列印
4 [illegible]
5 [illegible] MODEM [illegible]
6 [illegible]
7 [illegible] DOS [illegible]
8 [illegible]
9 [illegible]
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]
13 [illegible]

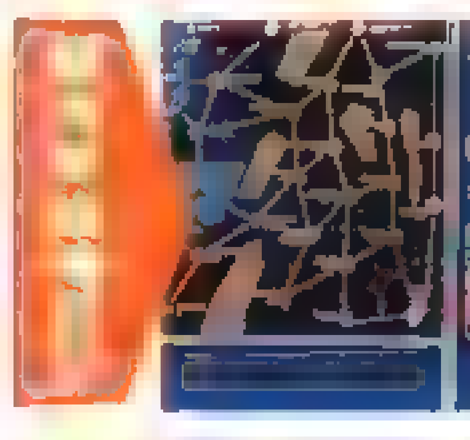
系統功能 [illegible]

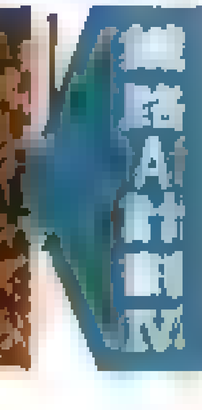
公司行號‧家庭‧個人皆可適用

98精品店

／GRX

嗨　大家好！我是 GRX。很高興能在此爲大家主持98精品店這個新專欄。顧名思義，本店即將陸續爲大家介紹一系列的 98「名物」，就是 98 專用的 GAME 啦！不過在開始之前，GRX 要先跟大家解釋一下，在此所謂的「98」是指日本 NEC 電腦　9801 及 9821 系列。而本店所介紹的，便是這些個人電腦上的遊戲軟體。很遺憾的，NEC 電腦與咱們的 IBM PC 是完全不相容的，自然在軟體上也就無法共通了。呃！換句話說，你是無法用 PC 來玩這些遊戲的。有些玩家可能要問，「喂！那你不是讓我們白流口水嗎？」噢！不不不！當然不是啦！因爲近年來日本開始將其 NEC98 系列的遊戲改寫到 IBM PC 上。這也就是所謂的 DOS/V 版本。這些 DOS/V 的遊戲不僅可在 PC 上執行，有些還被改成中文版呢！如三國志、美少女夢工廠、鐵路 A 計劃、機甲之夢等。而且目前改寫成 DOS/V 版本的遊戲也有越來越多的趨勢喔！所以啊！千萬不要錯過本專欄，說不定這個月介紹的遊戲，你下個月就可以在家裡的 IBM PC 上面玩了喲　OK！廢話少話，讓我們進入主題吧！

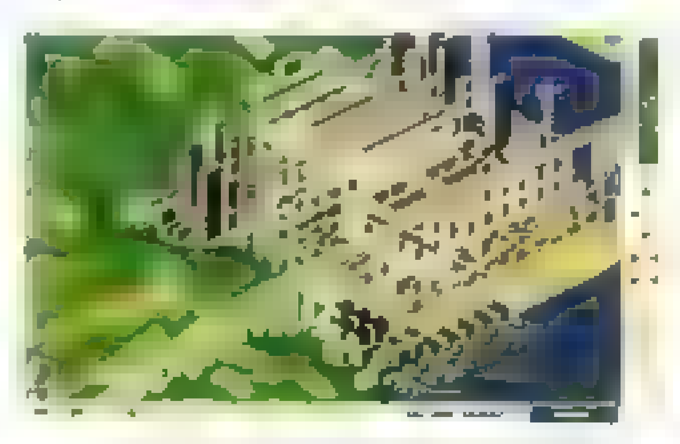




鐵路 A 計劃IV

首先要爲大家介紹的這個遊戲，想必大家都很眼熟吧！由 ARTDINK 所製作的鐵路 A 計劃Ⅲ不僅在國外雜誌上有很高的評價，在國內也被製作成中文版呢！而今天我們所要介紹的便是其剛出爐的第四代。在本月的日文 LOGIN 雜誌中，ARTDINK 爲鐵路 A 計劃IV打出了三大特色訴求，如今就讓我們從以下的圖片中來印證這些特色吧！

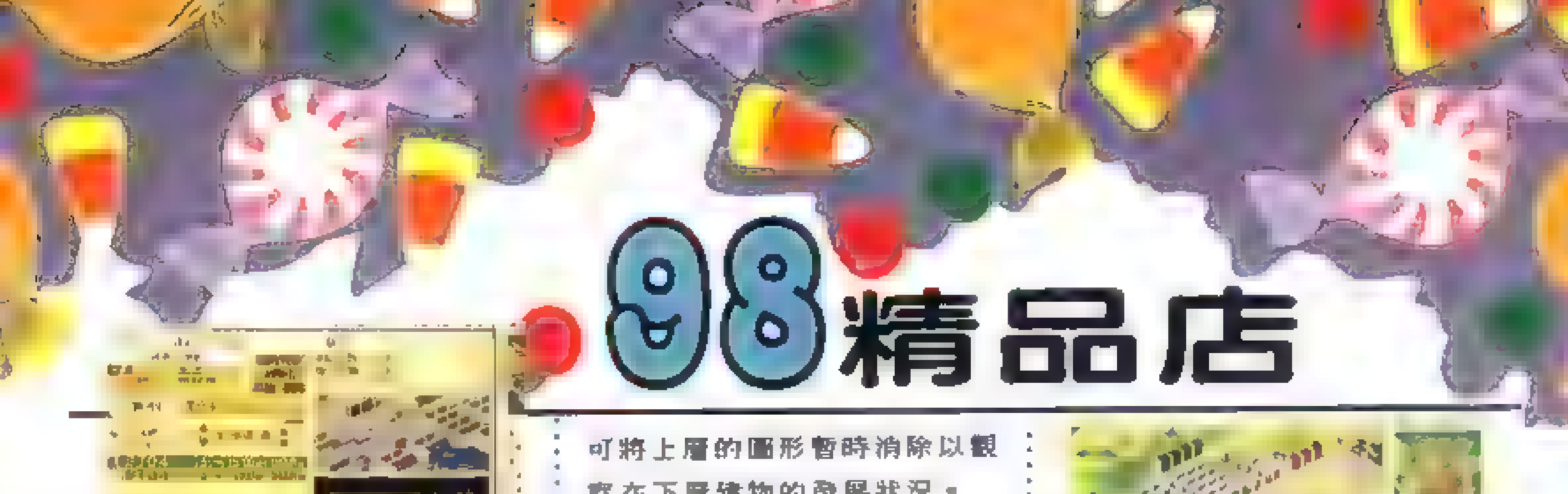
3D 地圖：這次鐵路 A 計劃IV將可讓玩者開發出擁有三度空間的立體都市。喏！從下圖中讀者們可以看到高聳的高架鐵路及深入地底的地下鐵。此外，海底隧道、高速公路等，



▲立體化的都市外型

也都在地圖上一一出現呢！當然，鐵路 A 計劃IV在基本地形上的起伏也更大了，有山岳、溪谷、海岸等多元化的地形，配合上各種高低不同的道路、鐵路。因此，鐵路 A 計劃IV將能建設出非常漂亮的立體都市，著實讓人嘆爲觀止啊！

分割畫面與機能：在鐵路 A 計劃IV中，玩者還可將畫面分割爲兩個部份，此功能可同時觀察兩個不同的區域，而且還



98精品店

▲列車配置與時刻調整。

▲美麗的鐵塔夜色。

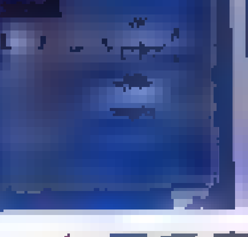
可將上層的圖形暫時消除以觀察在下層建物的發展狀況。

當然，除了上述三個特色外，鐵路A計劃IV也強化了三代的一些特色，如時辰與天候的變化、不動產投資的增加等。對了，四代中還新增有巴士路線規劃及巴士購置的功能哦！

最後告訴大家一個好消息，那就是ARTDINK一向有將其產品改爲DOS/V版本發行的習慣，也就是說國內的玩家將可望在不久之後在PC上見到這個遊戲，對喜好模擬遊戲的玩家而言，除了模擬城市2000（SIM CITY 2000）外，可又多了一份期待囉！

▲投資建設。

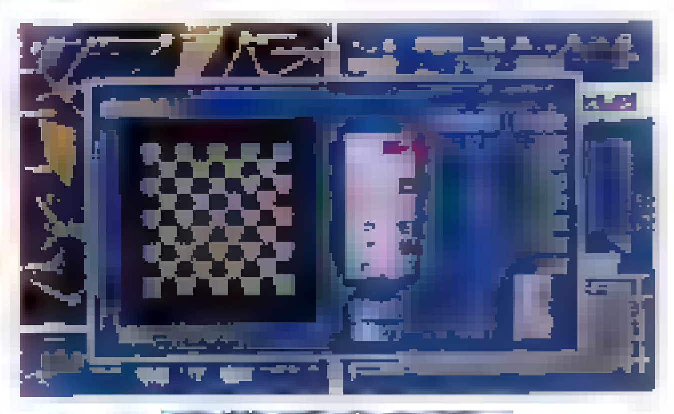
銀河英雄傳說III SP



▲星系資料表。

▲帝國元帥——萊茵哈特。

提到銀河英雄傳說相信有看過卡通漫畫的玩家並不陌生吧！沒錯！由BOTHTEC所推出的銀河英雄傳說Ⅲ正是依照這部著名卡通所移植的。雖然



▲同盟提督——楊威利。

BOTHTEC曾推出過銀河英雄傳說Ⅰ、Ⅱ代，但移植得最成功的還是要算是Ⅲ代了。自今年12月一推出便拿下遊戲排行第名呢！

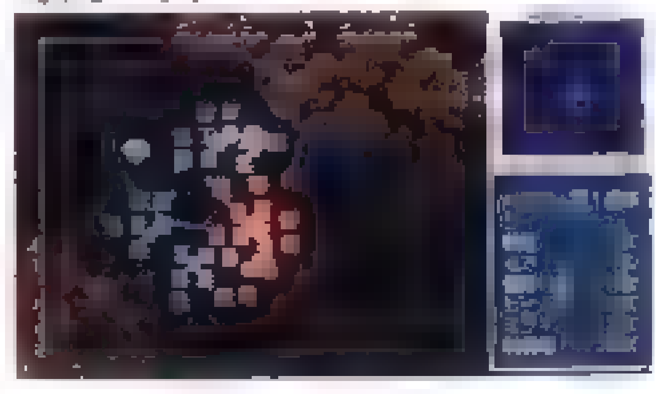
而這次BOTHTEC將銀河英雄傳說Ⅲ做了部份的改良，並增加了船艦的CG（圖形），便是現在SP版了。

其實SP版和原來的銀河英雄傳說Ⅲ在介面上幾乎可說是完全一樣的，操作上也完全一樣（咦？BOTHTEC有斂財嫌疑哦！）。當然，既然被稱SP版，

▲[illegible]。

一定有其特殊之處，正如98雜誌COMPTIQ所講的，SP版在戰略、戰術的指示上都有略做變更。另外，還加入了新的船艦CG，尤其是帝國方面，增加了不少新的旗艦圖形。嗯！對了，還有樂曲的增加等，總之，依店長的看法，這次BOTHTEC的銀河英雄傳說Ⅲ SP版着實是出得勉強了一點，難怪會讓人以爲有斂財嫌疑了，不過BOTHTEC也把話講在前頭了，出的本來就只是Ⅲ代的SP版嘛！怪就怪店長自己期待太多囉！

不管怎麼說，銀河英雄傳說不僅在卡通漫畫界掀起一陣旋風，在遊戲界依然是大放異彩，爲98的遊戲史上寫下了傳奇的一頁。



▲爆發遭遇戰！

緋王傳II

▲主畫面之放大

假如你想見識見識98遊戲的細膩度與華麗度的話，那就讓GRX強力推薦你這個遊戲——緋王傳II，保證你看了一眼，

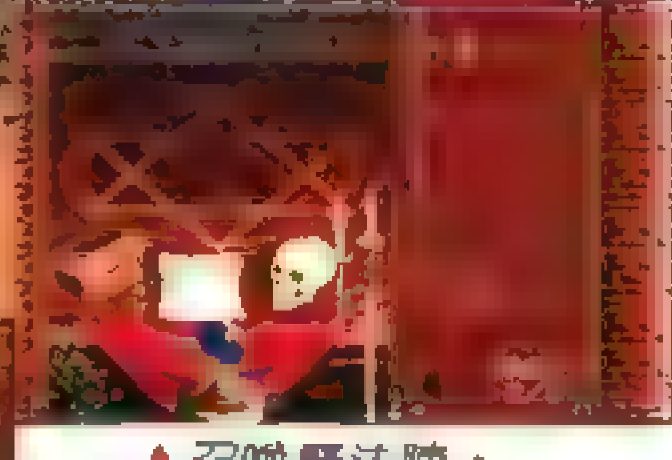
▲緋王傳II之畫面。

便會為其細膩的人物造型所吸引住。當然，緋王傳II還有一項更驚人的特色——MIVIWS介面。在遊戲中，你隨時可以將畫面上的視窗放大、縮小，甚至複製成數個，就像是在玩PC的WINDOWS一樣。而且保證在流暢度上不會輸給IBM PC。嘖嘖！其實這也難怪啦！因為設計緋王傳II的，正是日本電腦界數一數二的大軟體公司——WOLFTEAM。

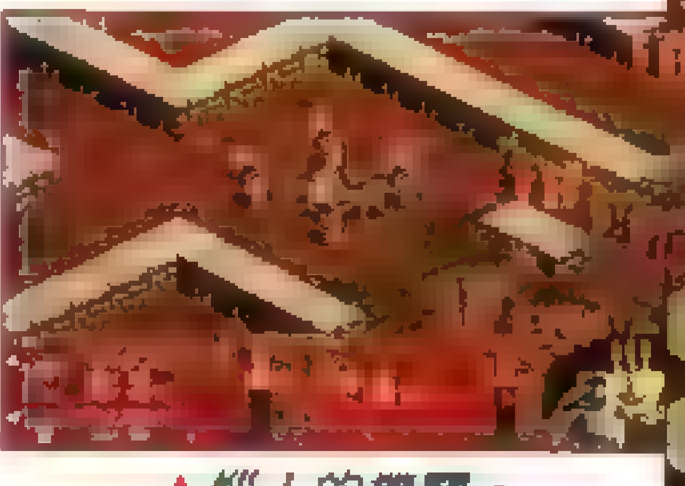
在遊戲中，玩者所扮演的是劫囚逃獄的主角，帶著救出來的女主角一起殺出重圍，大家可在下列圖片中看到這一段便是個標準的動作RPG了，必須到處去找隊員、召喚NPC、挖物品、開機關等。在遊戲中玩者可召喚多達60種的魔獸加入隊伍助陣，而且魔獸的大小甚至可能是主角的數倍大。想想看，沒事帶著一隻「大」龍在路上逛來逛去的樣子，的確是會讓人心動的哦！

在緋王傳II中有多達二十幾張地圖可讓玩者查閱，並有數百種的物品與道具。在加上WOLFTEAM在遊戲上的經驗與技術，你應該就知道為什麼店長這麼強力推薦這個遊戲了！

▲MIVIWS之威力。



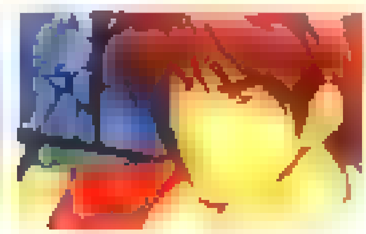
▲召喚魔法陣。



▲惱人的機關。

▲真是冤家路窄。

遊戲故事介紹



98精品店

DOR SPECIAL EDITION '93
夢幻物語特別篇

▲夢境引導者。

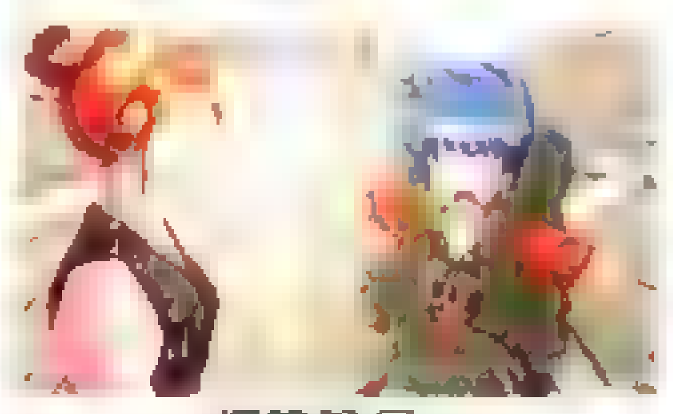
▲抬頭選擇「方式」。

▲劇本選擇畫面。

「假如有一天……」，「如果我是個……」，對一般人而言，上述的兩句話可能只是個白日夢，但是對DO這間軟體公司的設計人員而言，這便是一個遊戲的劇本了。而GRX現在所要介紹的，正是DO爲「假如」、「如果」所設計出來的AVG——夢幻物語（DOR SE '93）。

在這個遊戲中，玩家可以選擇三個劇本來進行遊戲：第一個劇本可讓玩家扮演一支森林探險隊的領導者，帶領二個美麗的女隊員深入叢林探險；第二個劇本則可讓玩者扮演中古時代的魔法傭兵，接受神聖女祭司的使命而戰；而第三個劇本則是讓玩家扮演維護地球和平的機甲戰士。

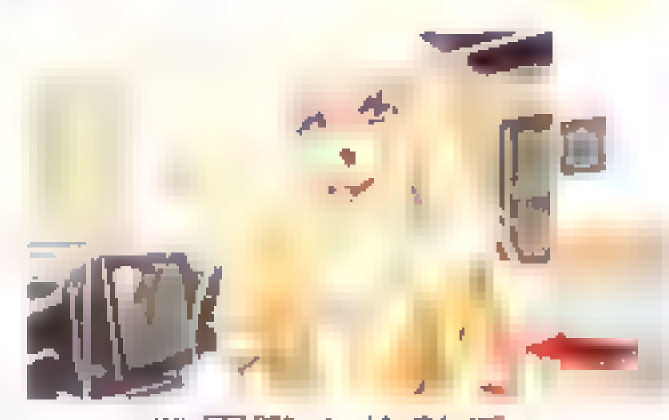
▲故事一：探險隊。

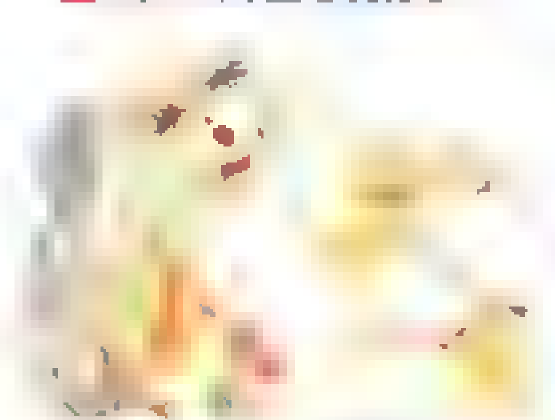

▲探險隊員。

▲女祭司。

當然，各劇本的精彩內容自然不在話下了，就請讀者們欣賞圖片，發揮發揮想像力囉！嘻嘻！GRX可以說你們想到的，幾乎遊戲中都有了哦！

OK！這次98精品店就爲


▲機甲戰士的助手。


▲故事三：劇照。

大家介紹到此了，由於本店初開張，有不妥之處還請讀者多多來信指教。此外，本店尚提供各種有關98疑難雜症的解答服務，如果你對98硬體或軟體有啥問題的話，也可來信發問。店長GRX會盡力在店中爲你解答的。最後，如果你需要98的遊戲資料或照片、攻略的話，歡迎你來信找店長索取。不論如何，98精品店將盡力爲你提供在這方面的服務。來信請寄至「高雄郵政28－34號信箱 98精品店　收」即可。

下個月別忘了繼續光臨98精品店哦！BYE！BYE！

DOS/V

新遊戲介紹

美少女夢工廠2

相信許多玩家應該還沒有忘記前一陣子的美少女養成遊戲——美少女夢工廠吧！玩家在八年內必須爲一名十歲的小女孩，施予不同的教育，直到小女孩十八歲生日那天（遊戲中叫做命運之日），遊戲會依據小女孩的各項數值，諸如智力、體力……等多項因素來評斷小女孩的未來。這樣一個看似容易，事實上卻頗爲複雜的遊戲也在日本和台灣掀起了一股風潮，使得國人開始注意到日本方面的遊戲。

的確，日式遊戲畫面的精美程度和美式的寫實畫風有著截然不同的味道。也因此美少女夢工廠甫上市，就在電腦遊戲界掀起一陣美少女"瘋"，不過今天要向各位玩家介紹的不是美少女夢工廠，而是許許多多玩家翹首盼望已久的美少女夢工廠2。沒錯，正是幾個目前才發行的9801美少女夢工廠2的DOS/V版。前一陣子在國內BBS站和市面上有人傳出美女夢工廠2代上市的消息，待筆者透過各種管道詢問後，才確知原來是謠言，使筆者一顆熱烈的心"轟"的一聲被潑下了一大盆冷水。不過當筆者取得美少女夢工廠2的遊戲後，立刻再度對它所構築出的背景、畫面感到驚艷不已。（雖然早已在9801的機器上玩過其遊戲，不過與在自己的IBM上Run的感受眞的是不同。）以下就大略的爲玩家們做個簡單的介紹。

精彩的片頭畫面

美少女夢工廠2中的遊戲操作方式和1代的介面大致相同，不過新增加的視窗功能使得遊戲的操作更加方便順手。玩家一定記得在1代中，不論是打工或休假時都會有一大組的表格在旁邊跳動，比較不容易看出有那幾組數據在跳動，在2代中對這點就有了較大的改進，畫面也更加整齊了。在2代中，當玩家選定一種打工方式時，有關的數據會列在下方，玩家更可以一目瞭然，清楚的看

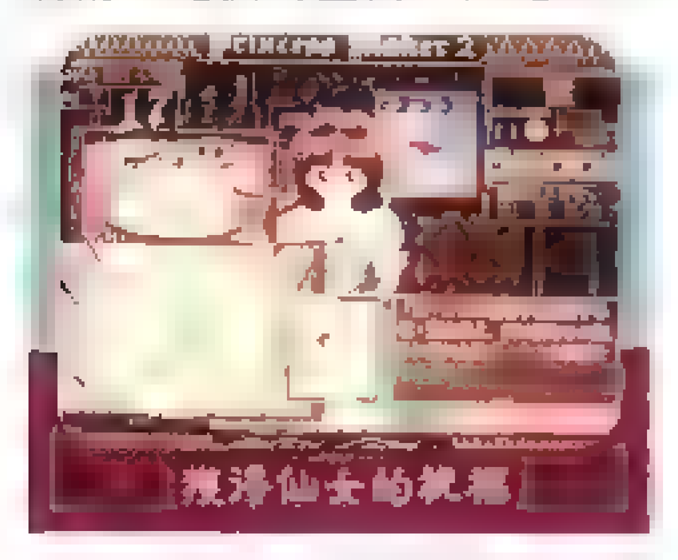
出現在的情況。

練舞的動作十分可愛哦！

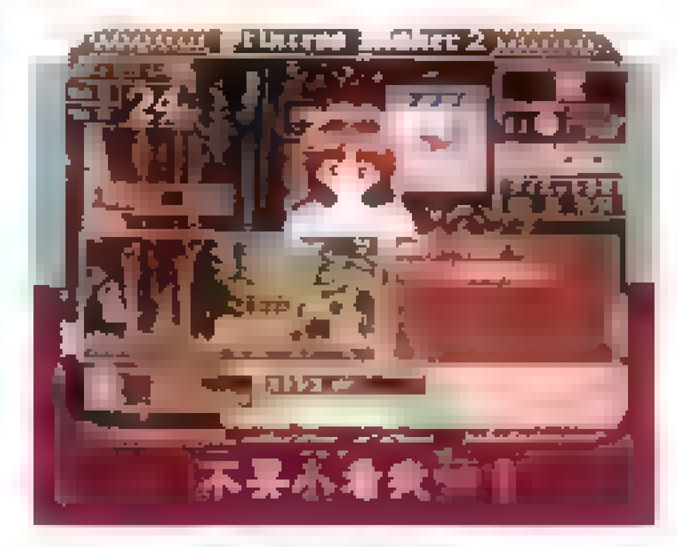
在2代中對於所扶養的寶貝女兒所可能出的"狀況"也增加了不少。像女兒太過勞累會生病，色氣太重說不定還會私自決定當別人的小老婆。有時會戀愛，有時又會生氣，所有的表情神韻都會出現在玩家眼前。這一點更大大提高了遊戲的耐玩度和樂趣。事實上在2代的遊戲中非常注重局部的

女孩的命運即將有何重大改變？

小動畫、舉凡表情、打工情況、修養情形等等，玩家都可以看到在主畫面的部份有小型動畫出現，這些動畫也是遊戲的賣點之一。玩家在這些動畫中可看到女兒做家事、繪畫、練習劍術、魔法的畫面。但是在女


獲得仙女的祝福

兒太過疲累時，玩家看到的可能就是打破盤子，發呆……的畫面。這些動畫會使得玩家對於以往的文字敘述來得更有感覺了。


不要小看我哦！

哇！兩代之間的差別實在太大了！在1代中玩家所扶養的女兒不管體重超重到什麼程度，在畫面上看到的永遠都是付標準身材，但在2代中便有了明顯的改變，在2代中若

是女兒"超重"，玩家甚至可以看到畫面上女兒的身材會朝"橫向"發展，而且有些衣服也會穿不下，這時候玩家就該考慮一下幫女兒"減肥"了，說到減肥，在2代中玩家將會聘請一位"執事"（也就是管家啦！）玩家可以透過管家下達一些指令，像是其中一項便是女兒的飲食計劃，在這個選項中玩家可以幫女兒增重或是減

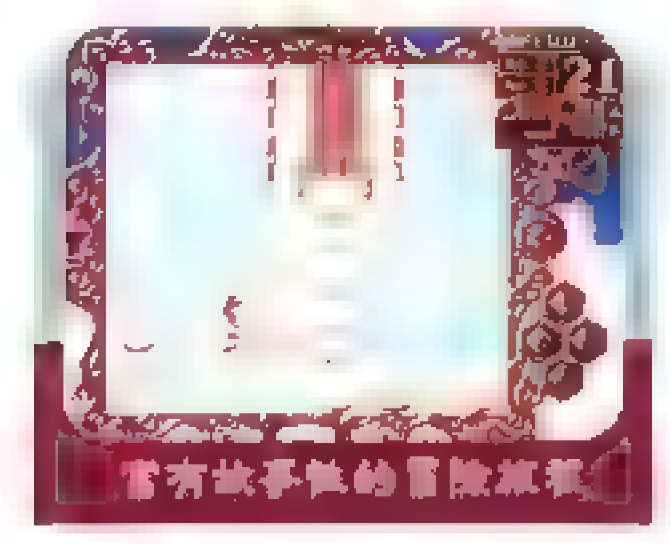
肥，這些選項又使得玩家更加大傷腦筋。不過減肥不易，增重倒是很簡單，只要帶女兒上街，玩家愛把女兒變多重，就可以把女兒變多重，在街上玩家可以幫女兒到下列地點買東西，包括有六種：武器屋、仕立屋（服裝店）、料理屋、雜貨屋、教會、醫院。在這裡的仕立屋中玩家可以幫女兒添購新衣服，不過2代中有些限制，某些衣服有限制體重或是年齡。而教會則有類似懺悔的功能可減少某些"因業"值。（壞事

做多或殺了敵人因業值會上昇。）

對了，在2代之中的武者修行已經由1代的單項改為四項，分別為東方——森林地帶。西方——沙漠地帶。南方——水鄉地帶。北方——冰山地帶。

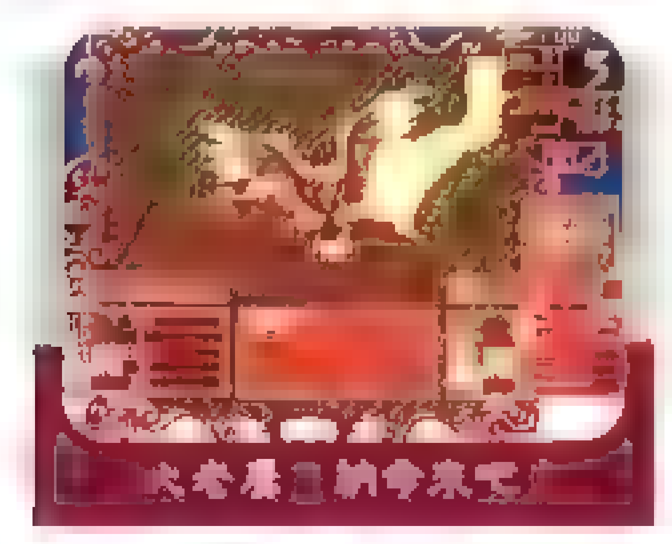
而在每一方的武者修行中各有任務，也就是溶入了RPG的劇情，而不是像1代在森林中漫

無目標的晃來晃去。而且其中還隱藏了不少小事件，像是筆者曾經遇到過武神、獨角獸、妖精、守護女神……這些小事件為玩者的武者修行更加添了


富有故事性的冒險旅程

不少的樂趣。

再來講到此次玩家打工的地點，這次的地點增加了不少，像是農場、家庭教師、教會……等等，而與1代相同的是有些職業要等到一定年齡才會出現，像酒店、夜之殿堂……等地方都得等到年齡較高時才會出現。而且若是玩家的工作表現很好的話，有時候還會多加5％的獎


此老暴[illegible]納今來了

金呢！而這次修業的地方也多了好幾項，像是軍事、繪畫、神學……等等。玩家可能會想想「多了這麼多項選項，遊戲會不會更困難了呢？」事實上誠如筆者上面所言，因為某些介面變簡單了，所以就算選項多了許多項，但是還是不致於使玩家不知所措。

說到音樂的部份可以說是使筆者感到最興奮的部份，因為在2代中，遊戲支援了Sound Blaster的功能（或許有

為青春留下最美好的回憶吧！

些人以為在台灣發售的1代就有支援了，但是若玩過日文版的玩家就知道，在日文版中並不支援，也就是說SB的功能是台灣改版後才加上去的。）在2代中玩家只要擁有了Sound Blaster就能夠有很好的音樂了，但若是玩家經濟許可，筆者強烈建議玩家添購MIDI音源器或是GM音效卡，因為遊戲支援了GM+SB或是MT-32+SB的功能。2代的音樂比起1代更加優美、豐富。有些音樂甚至令人不敢相信是SB做出來的。所以若是要玩美少女夢工廠2，

與大自然合一的感覺…真好！

筆者建議至少要擁有SB卡，不然就太浪費這些優美的樂曲了。

林林總總寫了一堆，有點語無倫次，實在是因為遊戲變化太大了，筆者又只是稍微玩了一下子，所以還有很多的東西無法向各位介紹，只好等下次有機會，或是玩家自己去體驗了。講了這麼多，一定有很多心

就讓本姑娘為你討伐魔物吧！

急的玩家會問台灣到底什麼時候才會出版2代的中文版吧！根據筆者的小道消息（所謂的小道消息就是經過N次傳播後所收到的消息）得知台灣的代理商也就是精訊公司正在全力的改版中文版中，若是來得及說不定在農曆春節前後就可以出版了（若是沒出可別怪筆者，反正是道聽塗說來的），好了，大概就寫到這裡了，我的女

成為名聞遐邇的女作家！

兒又在呼喚我了，「女兒，等一下，我馬上就來了！」

／GEMINI

武狀元 黃飛鴻

遊戲特色：

※極力表現一代武學宗師風範。拳腳功夫不是蓋的！十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳等成名絕技以特別方式盡量表現於人物身上。※打鬥場面採用即時對戰系統，必須善用地勢之掩護，並以靈活的手腳對付武功高低不一的人物。※45度角斜向立體視角，加入更豐富且多變化的背景。許多地形如木板橋、瀑布、院落、廳堂之室內外場景皆細細規畫，桌椅書櫃、箱子碗盤、屏風字畫等…點綴物隨不同場景安排，或華麗或樸實一眼就可看出。※多重高度系統構成的建築，可看見黃師父從清朝末年的二層樓上飛身而出，飄然而下；或由橋上撲打到橋下；使激鬥更富真實感。※清白蓮、剿一班貪官惡匪、拯救弱小，在遊戲裡，玩者將扮演俠義一生的黃飛鴻。※實地大風景象和日夜交替，將打雷、下雨等自然景觀及傍晚、黎明之差別依劇情一一表現。※人物表情很生動，神韻極美！※人的心裡感想和怕痛怕死的反應都將用很有趣的方式表現出來。敵人的思考及見到武功比自己好的人會逃跑之現象，都會發生在遊戲中人物身上。

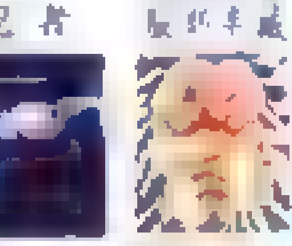
火 東天王

林 西天王

山 南天王

風 北天王

白蓮教


忍者

忍者頭目

食人怪物

十三姨

黃飛鴻

遊戲從寶芝林門外開始

手持八卦棍的黃飛鴻不知在沉思些什麼？

屋內擺設依貧富差異有不同佈置

●圖形指令操作●交談、調查和選擇功夫皆在此處變換。

迷陣中將會遭遇多少可怕的事？

日式房屋外的雪景，莫非已到了東北？

七彩絢目的光碟世界

／夢工人

聖誕節、元旦假期是相當熱絡的遊戲發片檔期，陸陸續續也出了不少的光碟遊戲，不知道讀者大爺們在這波熱潮中，搶到了那些燙手的發燒片？緊接著登場的又是美國著名的CES（消費者電子展）秀，許多大廠也都摩拳擦掌，準備推出自家的寶貝來博取消費者們的青睞。在我們引頸盼望之際，還是先來點小菜解解饞吧！雖然不能稱爲超級大餐，不過這兩個遊戲也不是泛泛之輩哦，接招了！

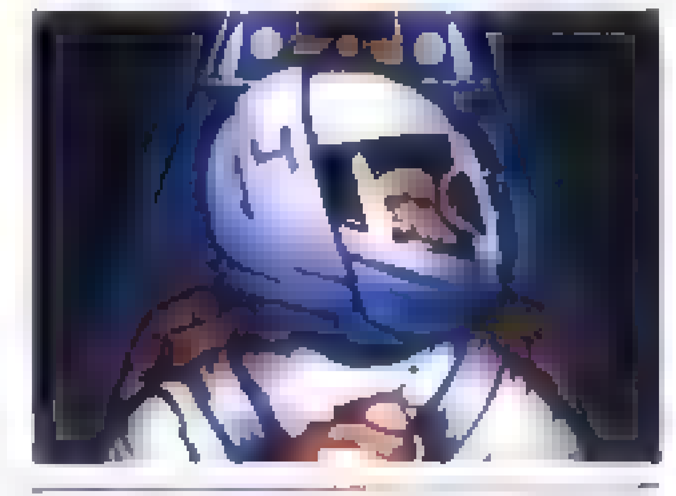
決戰天狼星

▲蟑螂一族的猙獰面目

眾所周知，MicroProse以飛行模擬遊戲而聞名，F15系列、隱形轟炸機F-117等等可說是其金字招牌。不過自從Origin出了銀河飛將系列之後，MicroProse可就有點不是滋味了，於是以太空戰鬥、任務導向爲主的飛行模擬遊戲決戰天狼星便應運而生，而銀河飛將也弄了個光碟合輯，這廂也不甘示弱地來個光碟版，大有互別苗頭的味道。

天狼族原本生存於天狼星系中的西里亞行星上，由於科技過度發展的結果，雖然使他們擁有傲人的智慧，但頭腦與四肢的使用不均，使得他們的頭部大而無當，四肢日漸萎縮，身驅也贏弱不堪。於是一種類似地球上蟑螂的生物，便伺機而起了。牠們的幼蟲隨風飄散，一有機會便寄生在天狼族人的身上，等到六週之後，幼蟲羽化成熟便由寄主身上破體而出，並以寄主的屍體爲食物。軟弱的天狼族人那是牠們的對手，沒多久便遭到滅絕的命運了。而蟑螂一族在失去了寄主之後，也面臨了絕種的危機。雖然牠們是一種低智慧生物，但俗話說：「三個臭皮匠勝過一個諸葛亮」，在危急的情況下，牠們也發展出了一種集體智慧，摸索出天狼族的科技文明。終於牠們發現了一個跟西里亞行星相當類似的星球，那就是地球，而地球人正是牠們盼望已久的大餐！

由於蟑螂一族皮粗肉厚，具有抵抗核子輻射的能力，所以當牠們到達地球之後，立即對地球發動了小規模的核子攻擊，再以受害的人類屍體爲寄主，開始在地球上大量繁衍。地球上殘存的各臨時政府，爲了抵抗四處蔓延的蟑螂一族，終於在西元2094年成立了地球同盟--FOE。而爲了抵抗敵人的軍隊攻擊，保衛地球，於是在拉格蘭吉建立了太陽基地，做爲防衛軍的前哨基地，並從世界各地選出優秀的飛行員來駕駛蟑螂型實驗戰鬥機，作



▲拯救人類的使命，就落在你肩上了！

爲攻擊主力，當然不凡的你就是這些飛行員中的一員，隸屬於藍色中隊。爲了全人類的未來著想（包括你漂亮的女友在內），你勇敢的接下這個艱鉅的任務，準備給予入侵的敵人迎頭痛擊。

決戰天狼星大約占了149MB的光碟空間，與磁片版最大的不同便在多了將近135MB的3D過場動畫，從遊戲一開始的一場敵我戰鬥機追逐戰就可感受到MicorPorse的用心，相較之下銀河飛將光碟版只是

將一代、二代合成一帖，便顯得有點敷衍了事了！

▲完成任務，安全返回基地

在操作方面，它同時支援了鍵盤、搖桿及滑鼠，不過還是以搖桿來控制蜂螂號的飛行與武器，然後用鍵盤來操縱其他功能較合適。音效方面，不論是透過麥克風的聲音或是飛行音效都做得相當逼真，有搭配語音的場景也不少。音樂方面，雖然有支援到 MT-32，不過表現平平而已。另外本遊戲也支援了類似 X 戰機中的錄影機功能，可以將戰鬥過程記錄下來，做爲改進參考。

▲按照戰績授予不同的官階

最重要的一點，大戰天狼星與眾光碟不同之處，就是多了一個快取功能，由於龐大的過場動畫以及精緻的飛行模擬若從光碟讀取會很慢，於是它的主程式中附加了這個功能，先將資料讀進硬碟，以便這些過程能更快速的執行。希望其他公司的光碟遊戲也能發展出類似的功能，以造福玩家們！

明星職棒 II

▲

在明星職棒 II 的手冊上印了這麼一段話：「絕大部份的棒球遊戲只是在假裝職棒大聯盟，而本遊戲則要您真的置身於大聯盟之中！」Tony La Russa 的這句狠話，是否是真的能在明星職棒 II 中實現呢？

Tony是何許人也？他從 1986 年起，出任奧克蘭運動家隊的經理，並使得奧克蘭隊由一支敗陪末座的隊伍，一躍而成爲「全美國職棒冠軍的得主」，並奪得一次世界冠軍，而他個人更榮獲1992年大聯盟風雲經理榮銜，這些都只是在他領軍的前五年內所發生的事！由此可知此人並非等閒之輩，也所以才敢口出如此狂言。接下來就讓我們來看看化身爲光碟的明星職棒 II 有何驚人之處。

▲

遊戲一開始，又是一段精彩的片頭動畫，一座金光閃閃的棒球選手雕像由靜而動，將球投出，又變形成 Tony 肖像，最後打出遊戲名稱，這種開場在 SSI 的遊戲中算是相當少見的。

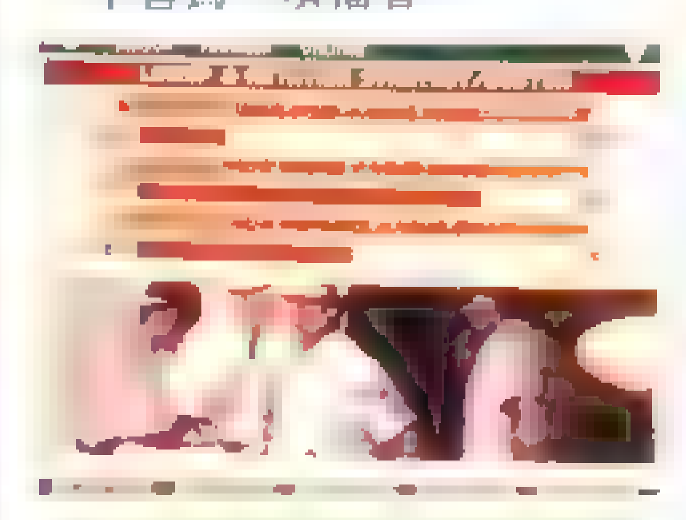
進入遊戲之後，畫面採用 320 × 200，256 色模式，配

色精緻，從球場草皮顏色上就可以看得出來，而不同的球場，除了草皮的顏色不同之外，週邊建築物也都完全不一樣，可見其考據及用心於一斑！此外，本遊戲幾乎將大聯盟中所有的球員都請了出來，可以上場比賽的球員超過2000位！而且每位球員都有自己的一張肖像

▲

，不會有像燃燒的野球III那樣，分不出誰是誰的事情發生。

控制上也很方便，由用電腦對打的經理模式，以至於由兩位玩者，以搖桿或鍵盤操作來對打的模式，不一而足。甚至投球、打擊、接球等都可分別設定為自動或手動等方式，對不擅長動作遊戲的玩家而言，不啻為一項福音。



▲

此外，每當球賽中出現精彩表現時，如全壘打、雙殺、滑壘、飛身接球、盜壘等動作，外野的大螢幕還會出現一段相當逼真的重播動畫，就好像在看電視的轉播一樣，真是令人感動。

▲

在音效方面，玩過燃燒的野球III的玩家一定都記得那位囉哩囉唆的播報員，有鑑於此，這邊也請來了大聯盟的首席播音員Ron Barr，為我們隨時播出最新戰況。比起來後者較前者順耳許多，也算是一種進步吧！在音樂方面，雖然能支援到GM音源，不過曲子有限，除了片頭音樂、開賽前的美國國歌等幾首之外，其餘時間都是鴉雀無聲，這些觀眾比起我們的象迷們來，也太斯文了吧？

▲

最後也最重要的當然是球隊的資料了，資料齊全是本遊戲的最大賣點，它將美國大聯盟所有隊伍中著名的球員全當作基本球員，這些人都是曾經在美國職棒史上叱吒　時的明星（不然怎麼叫明星職棒？）

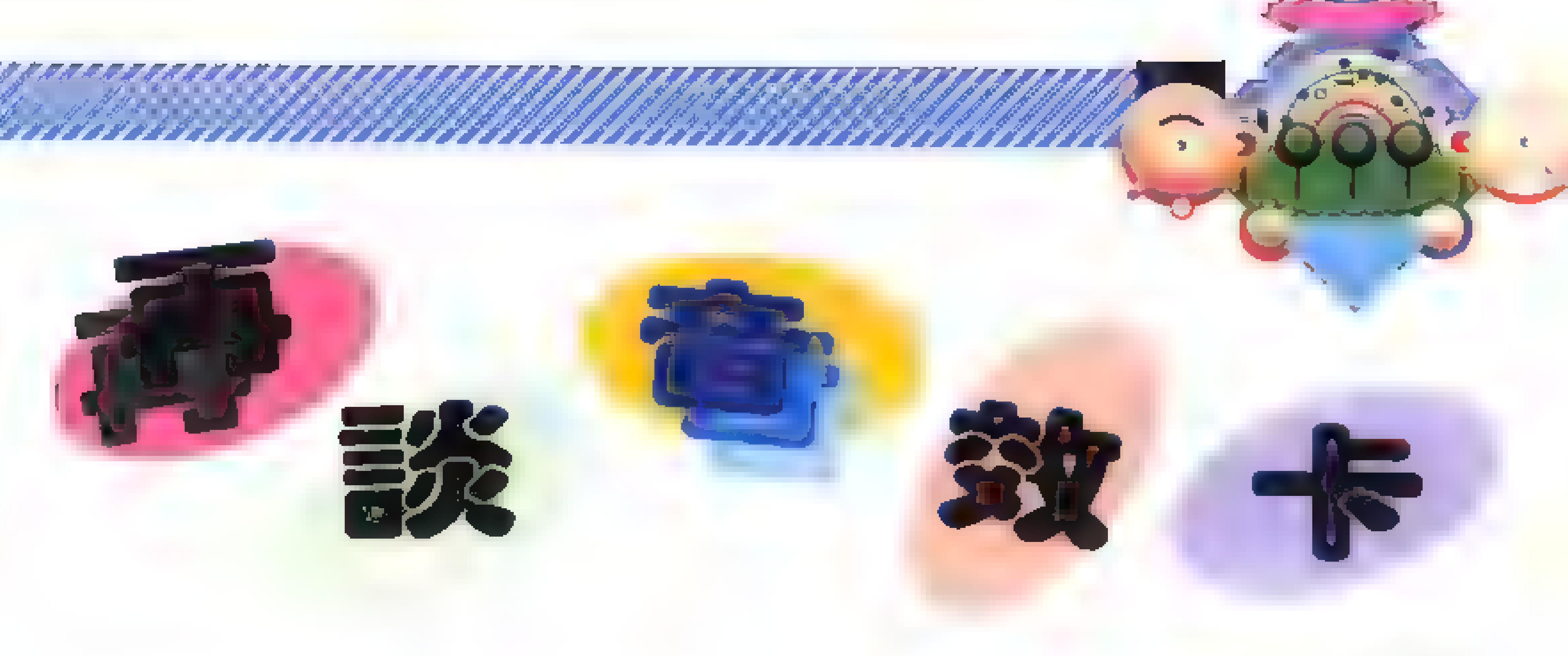
▲

，除此之外若是你有興趣的話，也可以自創隊員、球隊，有了這個功能，比賽起來更加的有趣。而有關球隊成績的統計排行，更是面面俱到，鉅細靡遺，也難怪 Tony 會這麼自豪了！

▲

看完了以上介紹，你是不是感覺到光碟的無遠弗屆，不論是什麼類型的遊戲，它都是絕佳的製作媒體。在此再次替玩家們請命，希望廠商們能像這樣，真正用心在光碟遊戲的開發上，不要讓光碟只淪為磁片的代用品。

▲



/Micophia

在上期，筆者曾在文中多次提到OPL3（YAMAHA 262），雖然其音色已明顯比不上wave table，但OPL3在諸多語音卡廠商眼中，仍然是個寶兒，甚至坊間還出現了廠家在產品的外盒包裝上，打著"YAMAHA INSIDE"的字樣，此舉是否讓各位讀者們聯想到PC所標榜"Intel Inside"的商業訴求呢？其實，就筆者和國內代理合法YAMAHA晶片的業者接觸得知，是有不肖廠商仿製YAMAHA 3812晶片（聽說連YAMAHA 262也有仿製品了），來製造販售語音卡，這一類的卡其實只能在台販售，一旦外銷就會被抓，筆者個人對這種仿冒行為十分不齒，在此也呼籲讀者，千萬不要買這種Sound card，畢竟購買仿冒品，不但品質沒有保障，連售後服務、產品升級都可能會有問題呢！在此列一份MPC II的標準以供各位參考，順便提一下，美國最近的comdex大展中，有不少語音卡廠家參展，如Media Vision、Creative Labs、C'IMCA（音寶）、Aztech…等，不過很有一個現象就是這次展覽中，據美國方面的消息指出，8 Bit的廠家似乎可以用「門可羅雀」來形容，反觀16 Bit語音卡已成了兵家必爭的廝殺之地，但奇怪的是Creativelab 以及Media Vision並沒有什麼特別的表現，反而台灣的廠家如音寶、勤益在展覽會場上有不錯的評價呢！所以說Sound Card市場的變化，實在太大了，Media Vision獨佔16 Bit Sound Card市場的時代，正被目前諸多後起之秀，急起直追呢！我想，在介紹"發燒卡"之前，先就目前手邊的一些音效卡，列一張比較表，以供各位參考，喔！對了，大家都知道Creative Labs吧！最近Creative十分不得意，然而筆者接到美國方面消息傳來，Creative好像想在pcm的wave table上再扳回一城，不過，在其產品還未上市之前，仍不宜多作猜測。12月各地的資訊展也都陸續開始了，正是各家廠商較勁的時候，各位不妨在這次資訊月多去會場走動，參考比較之後，再決定那一種音效卡是最適合你的，否則花了錢，回家之後才發現自己被不實的廣告所欺騙，那可就得不償失喲！

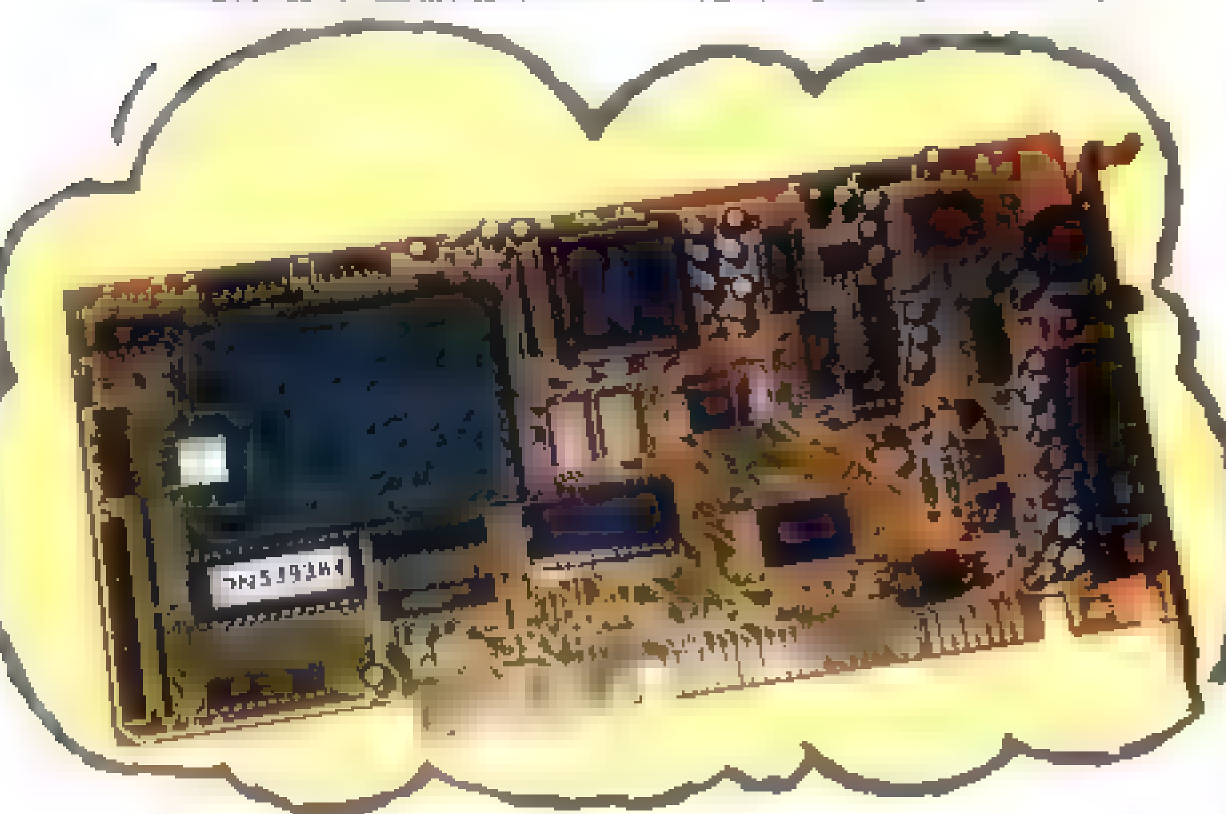
以下筆者僅就未來的「發燒卡」，來向各位做個簡介，但在介紹「發燒卡」之前，我想先介紹一下16 Bit音效卡始祖——Pro audio studio吧

話說當年Media Vision剛開發出這一音效卡，其實並非是拿來玩Game的，而是用來做多媒體簡報展示使用的，當時一塊16 bit的報價約新臺幣16,000元，我想不會有人買它是為了來玩Game吧！之後再慢慢演進成現在的Pro audio spectrum 16、Pro audio studio 16，後來Media Vision開放的Command Code給各遊戲製作公司，所以也才有現在遊戲中直接支援pas 16的情形，這一片sound card後來在美國紅了起來，也因而有廠商引進台灣，就筆者粗略調查得知pas-16這一片卡，目前約佔16 bit sound card市場80%，然而，現在pas16的價錢一路下跌，就筆者所知，目前一片已經在5000～6000元台幣左右了，一方面其開發成本已逐漸回收，另一方面，目前市面上已經不只一種16 Bit語音卡了，在最近國際知名的cebit show、system show，以及最近剛結束的comdex大展中，Media Vision似

戶沒有什麼驚人之舉，反而台灣的廠家在這次的comdex大展中都有著不錯的表現，以下就開始介紹筆者手中覺得不錯的 sound card 吧！

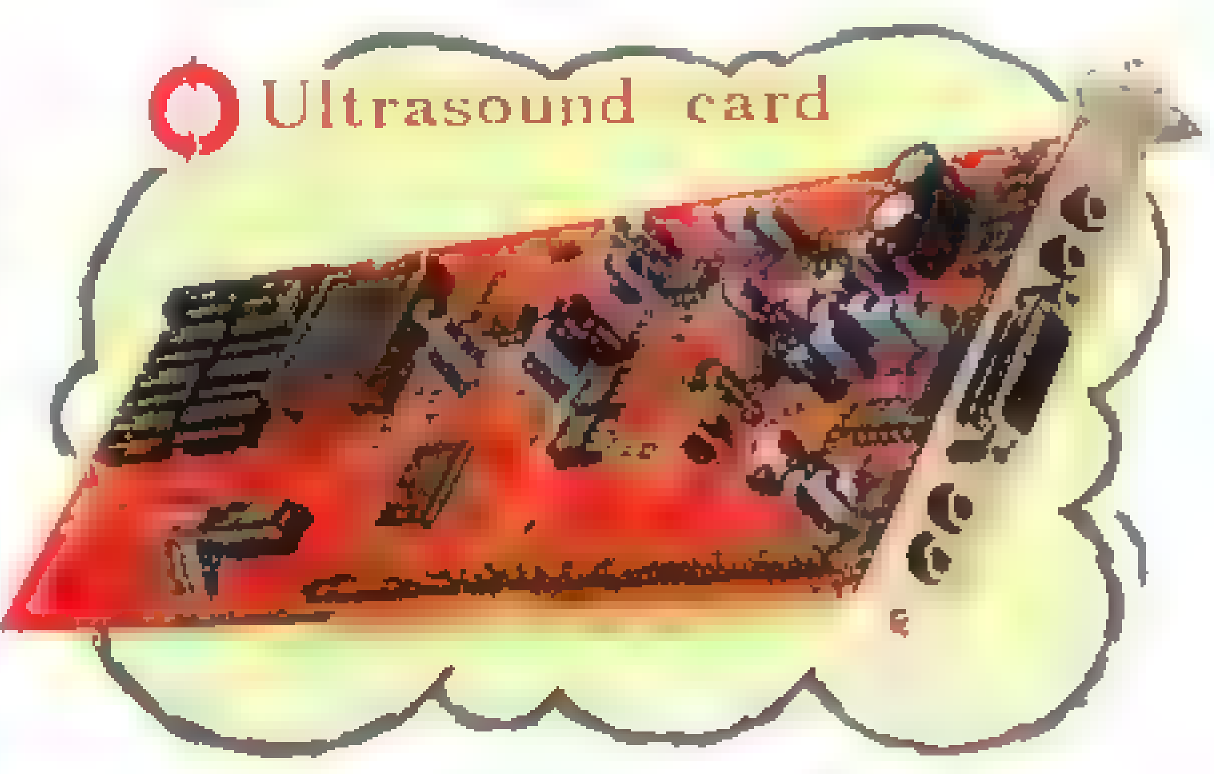
音寶 868

筆者較欣賞以PCM（ pulse co-de modultion ） wave table 取代 FM 音源的音效卡，而音寶868 正是其中之一，其 PCM 音源取樣頻率是16 Megabit， wave table 上有 2MB ROM ，喔！對了，在此告訴各位， wave table 的音質取決於音源的取樣頻率和ROM的MB數，如 Roland SCC-1 ，音源的取樣為 36 Megabit ， 4MB ROM，由這個規格，就可以知道 SCC-1 的音質較音寶為佳，但兩者的售價亦相差很大哩！因為其取樣頻率較音寶的 wave table 高，所含 ROM 的數目亦較大，而音寶的 wave table 在 windows 下播放 wave檔時，筆者發現高頻部份有較多雜訊，這是由於高音取樣頻寬不足以及輸出電路噪訊比不夠好所致，本來一塊語音卡上語音和 MIDI 是不可能兩 MIDI 介



能同時發聲，但由於音寶使用 2 顆微處理器來處理，一個處理語音，另一個則處理 MIDI 的部分，而確實給使用者造成些許不便，我也很希望在不久的將來，能看到音寶能有更新、更好的產品推出，就讓我們拭目以待吧！

Ultrasound card

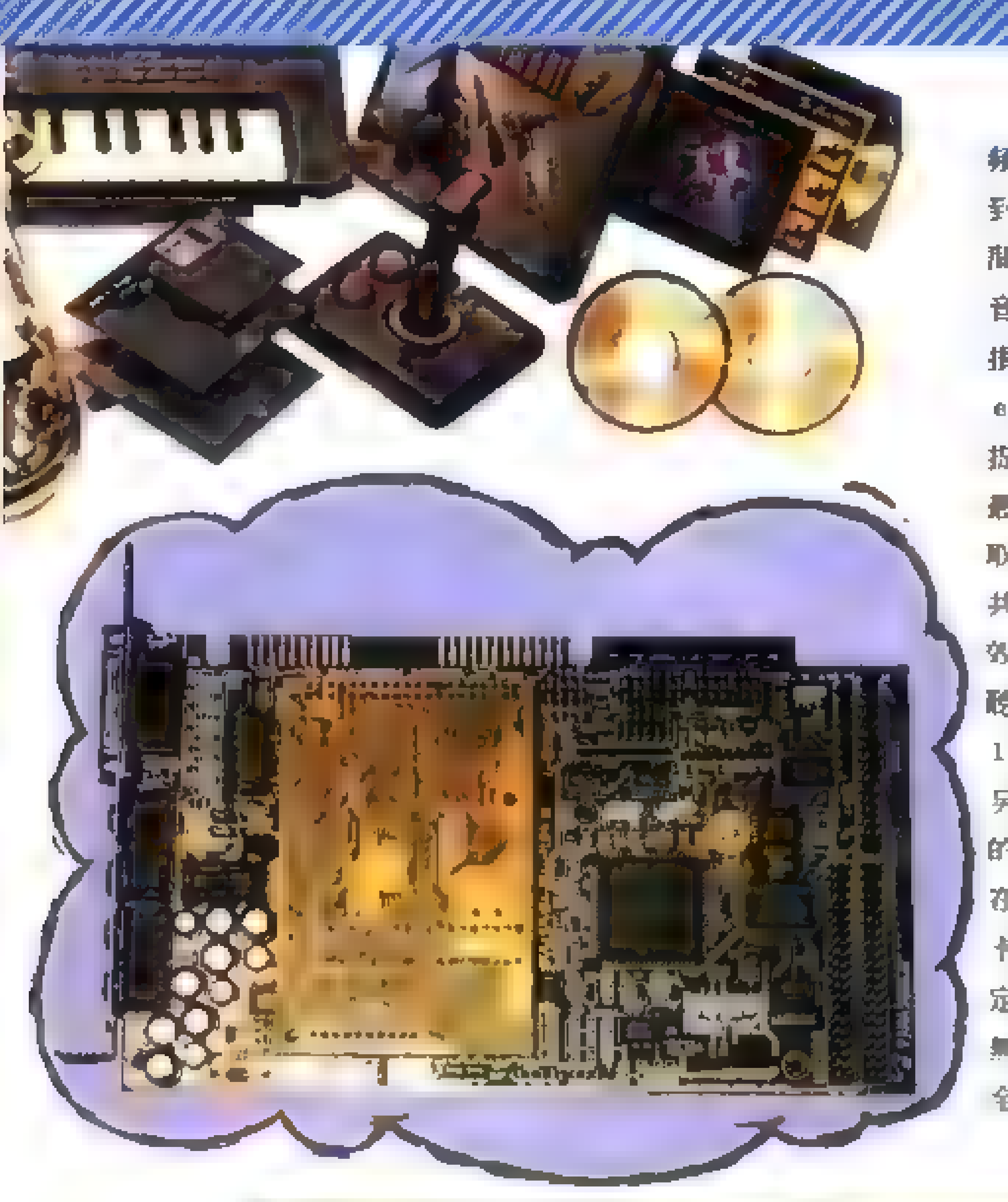


這是一塊由國內代理商歐騰公司所代理的加拿大語音卡，這一片語音卡將會在未來的 Game中有不少直接支援GUS的模式，能在 pas-16 、 Sound Blaster 等語音卡之外，又獨樹一格，實在值得欽佩，而且此卡也與Sound blaster 相容，只不過相容性還有待提升。除此之外 Ultrasound 在 windows 下 MIDI IN ／ MIDI OUT 可以同步，但在 DOS 下卻無法找到其標準 MPU-401 的 I ／ O Address 和 IRQ （ 2 ）的位置，如果 Ultrasound 能夠改善這些小缺失，那麼其未來的前景和潛力，仍不容忽視喔！

勤益

Golden Sound Pro 16

值得一提的是其 MIDI IN ／ MIDI OUT 可以同步外，還有一點就是其立體錄放音了，這片卡的錄音取樣頻率，可以達到 16 Bit 48KHE ／ Stereo 。或許有人會問：「既然 CD 的錄音取樣



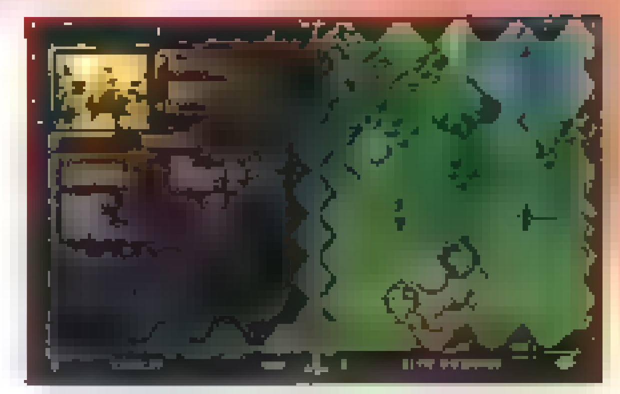
頻率都只有 44.1 KHZ ，若我對 CD 作錄音取樣到 48 KHZ 反而似乎沒什麼意義，只是佔硬碟空間而已嘛！」然而事實卻不然，由於在錄音時，音質方面難免會有些失真，例如訊號線傳輸時的損耗、主機的速度快慢等，這時，超值取樣(Oversampling)便顯得格外重要，因爲把取樣頻率提高後，使得原本可能的失真率與損耗程度減到最低。至於遊戲的音效方面，勁益的 wave table 取樣則達可 32 Megabit ，所含 ROM 爲 4 MB ，共含有 335 個(191 個樂器、 118 個鼓組、 46 效果音色)，音色的好壞與否，資訊展到會場聽聽看就可知曉。喔！要提醒大家一件事，勁益的 16 bit card 上並無 wave table ， wave table 是要另購的，筆者在56期提到 Golden Sound Pro 16 的遊戲音質「特佳」，便是把他的 wave table 插在卡上後，測試而得到的結果。 OK ！我想發燒卡的簡介就到此爲止，如日後有什麼新動向，一定再向各位報告，好嗎？這一次因爲篇幅有限，無法介紹音效卡中的專有名詞，下一期筆者一定全力爲大家報導，請不要錯過喲！

註：本表係自民國 11 月 18 日拉斯維加斯 comdex 大展中 MPC 標準測試單位，因篇幅有限，故節錄部分列出，日後再向各位做一詳細之報告。

MPC Ⅱ之基本配備	
CPU	25MHZ 486SX or compatible micropncessor
RAM	4MB (8MB recommended)
Magentic storage	Floppy drive (1.44MB) ， hard drive (160MB minimum)
Optical storage	CD-ROM Doublespeed with CD-DA outputs XA ready ， multisession capble
Audio	16 bit DAC ， 16 bit ADC ， music synthesizer on board analong audio mixing
Video	Display resolution of at least 640 X 480 (65536) 64K colors
Input	101 Key Keyboard ， two-button mouse
I／O	serial port ， parallel port ， MIDI I／O port joystick port ， MIDI IN／MIDI OUT&THRU
system software	Binary compatibility with windows 3.0 plus Multimedia Extensions or Windows 3.1

THE GREAT WAR™

1914–1918



第一次世界大戰

1914–1918

[illegible]

[illegible]

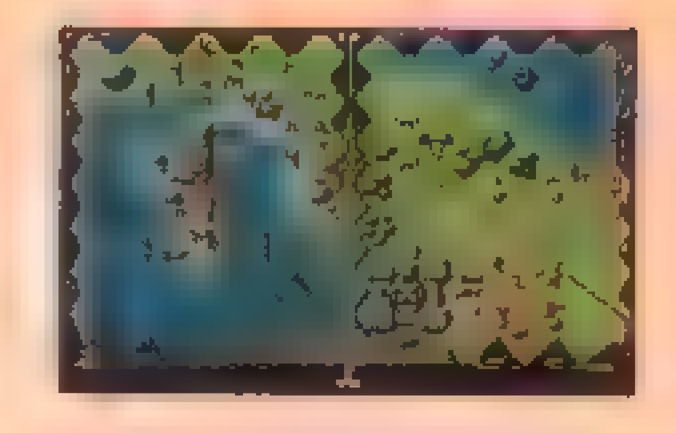
現在，容我們為您介紹這場狂飆四年的風雲大戰！

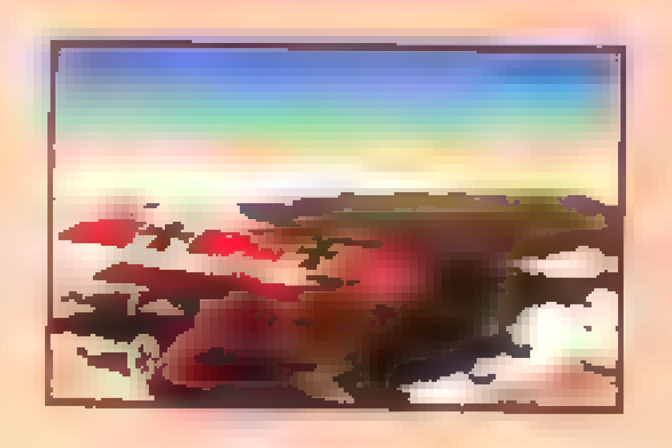
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]





不同於以往的戰略風味，再創一次大戰新風貌

如果您對大戰史有興趣，別錯過此一次[illegible]歷史[illegible]的機會

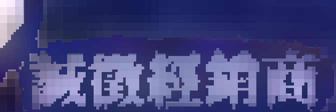
SSI

軟體世界　獨家代理發行

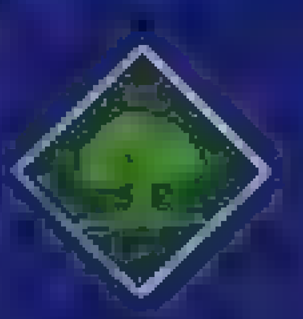
智冠科技有限公司

型　號：SD-100
156x142x42mm
(LxWxH)
Aux外接輸入埠一個
Audio輸入埠一個
Audio輸出埠一個
使用PC上DC+12V一組
(3 1/2"之POWER線插座)
外部提供DC+12V插座一組

專利申請



誠徵經銷商



今科電腦科技有限公司
郵撥：31040374

WACKY
FUNSTERS!™
the geekwad's guide to gaming
回饋玩家
瘋狂推出
歡樂總動員
買一套遊戲
可同時享受五種
完全不同的樂趣

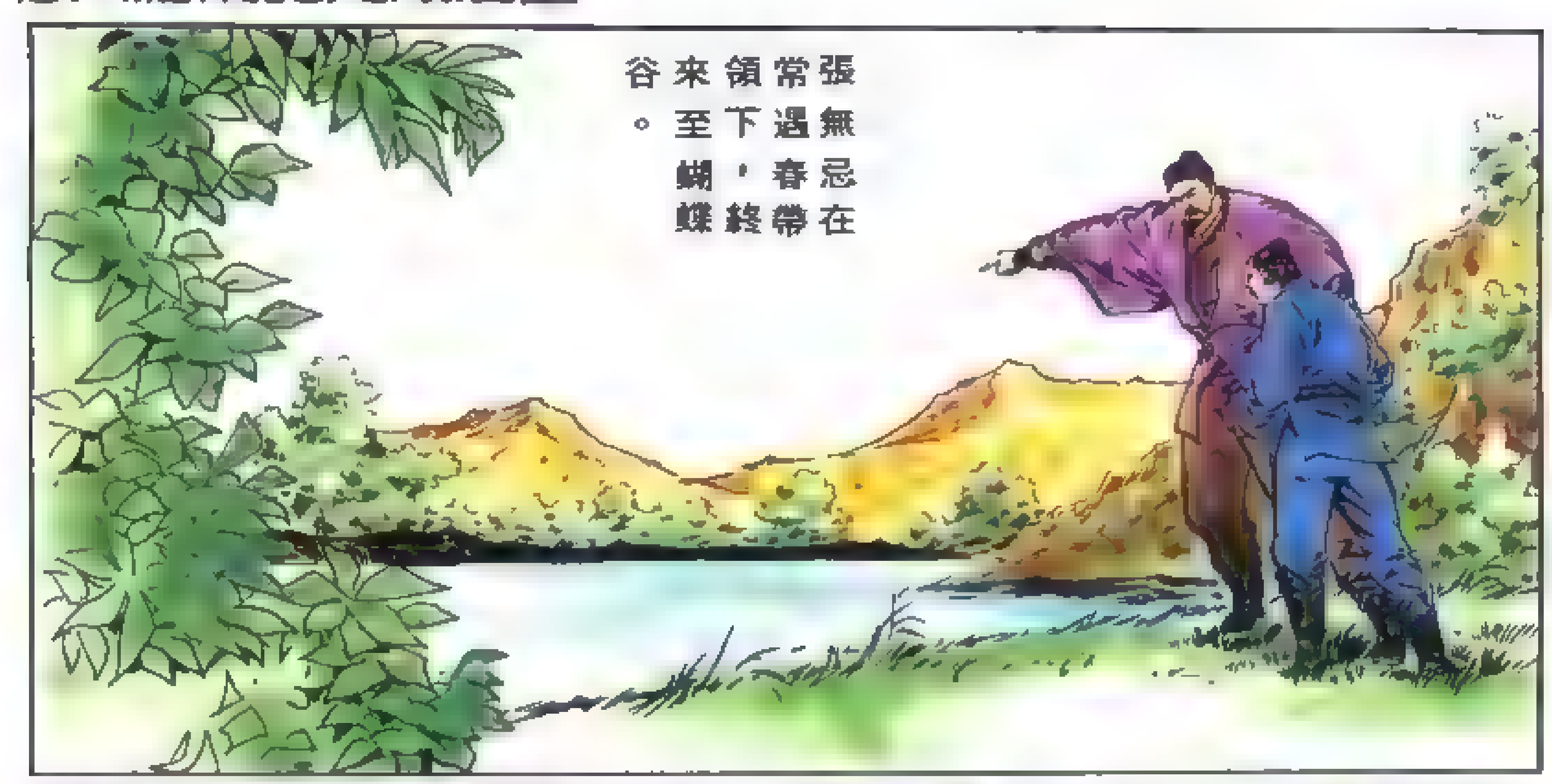
露營記

不用光碟機，最佳兒童英語學習讀物
連三歲兒童都可自己閱讀史萊德&查理

史萊德和查理，
這兩隻寶貝將會鬧出什麼新鮮事呢？
多媒體世界首套互動式有聲電子童話
故事書將——告訴你！

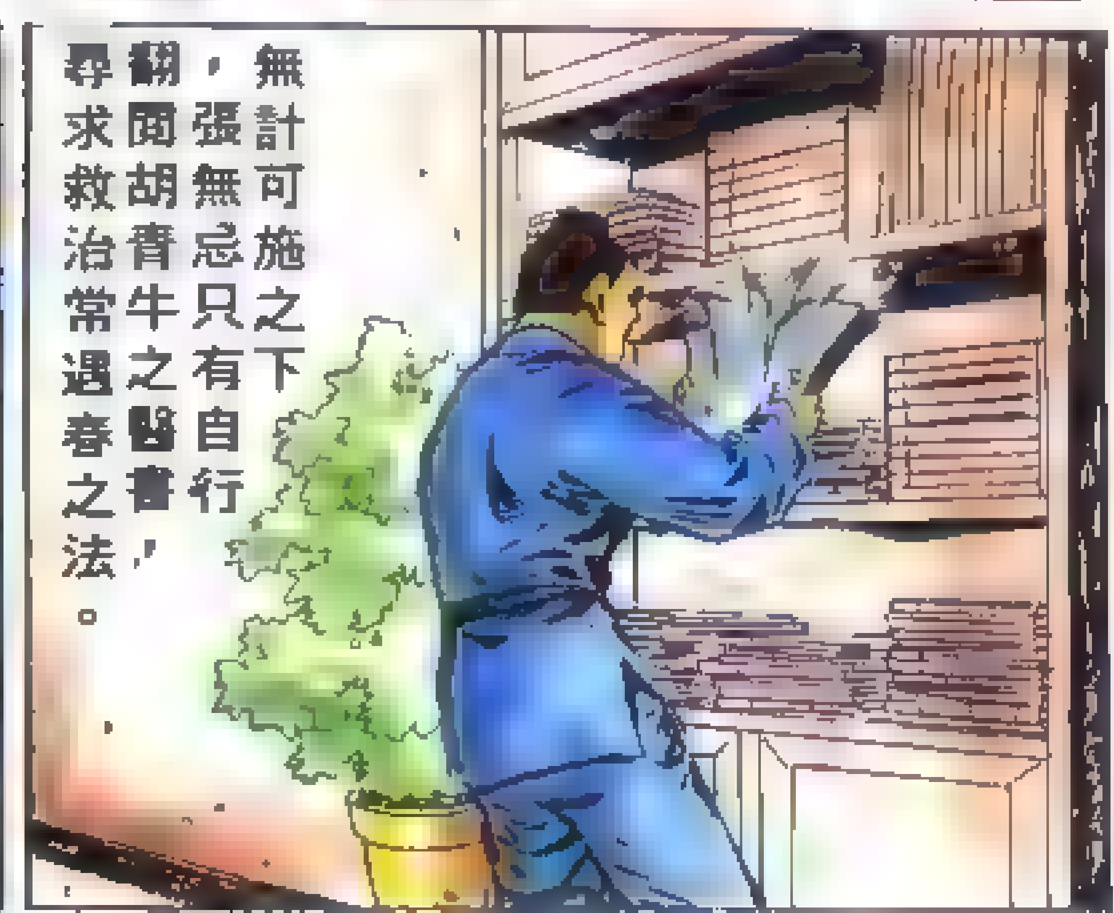
多媒體世界　真的不用 [illegible] 哦！

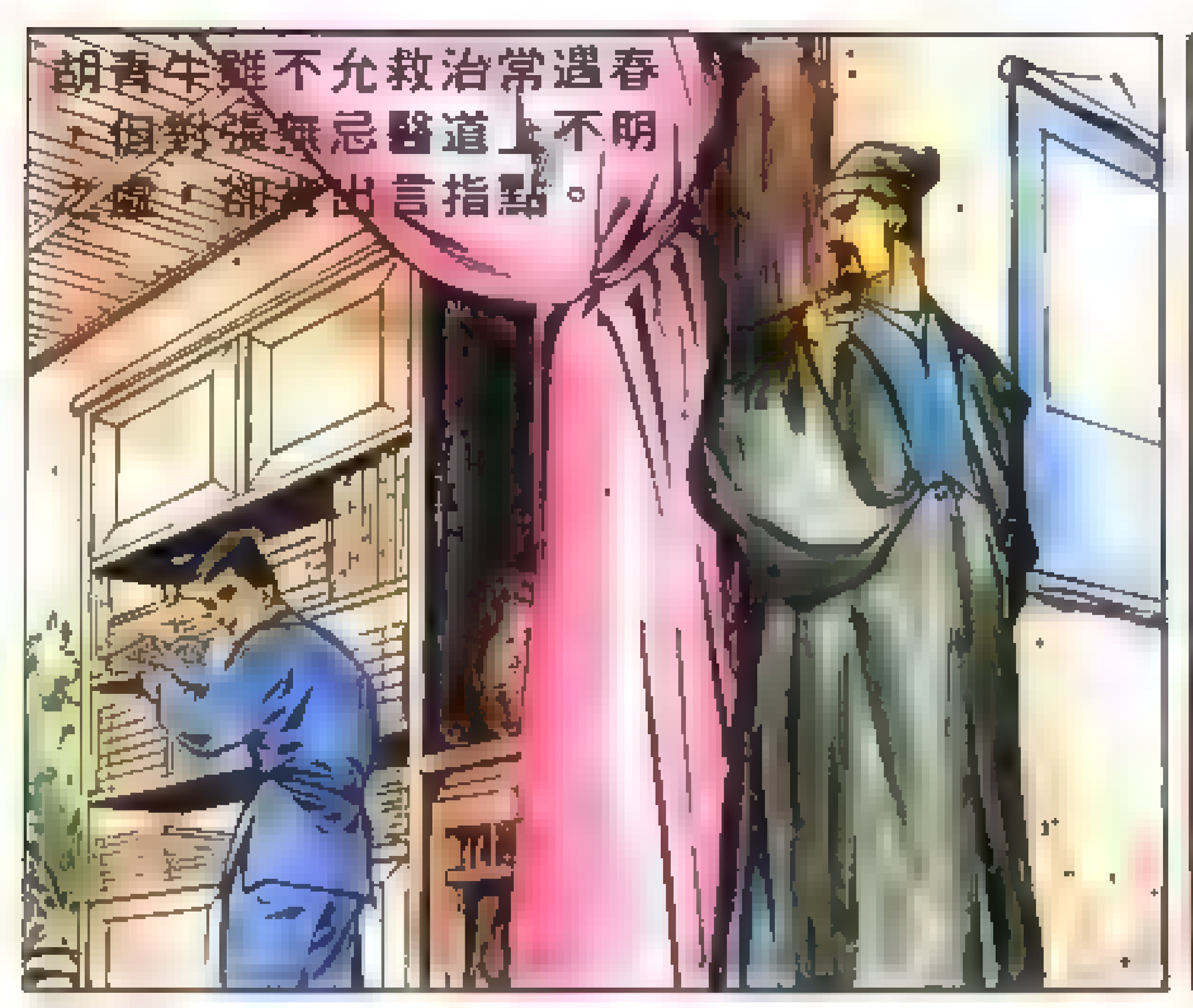
倚天屠龍記
陳卓球畫


張無忌在常遇春帶領下，終來至蝴蝶谷。

常遇春懇求胡青牛救治張無忌，但張無忌堅拒入魔教，導致胡青牛兩人皆不肯醫治。

未幾，常遇春截心掌傷處即告發作。

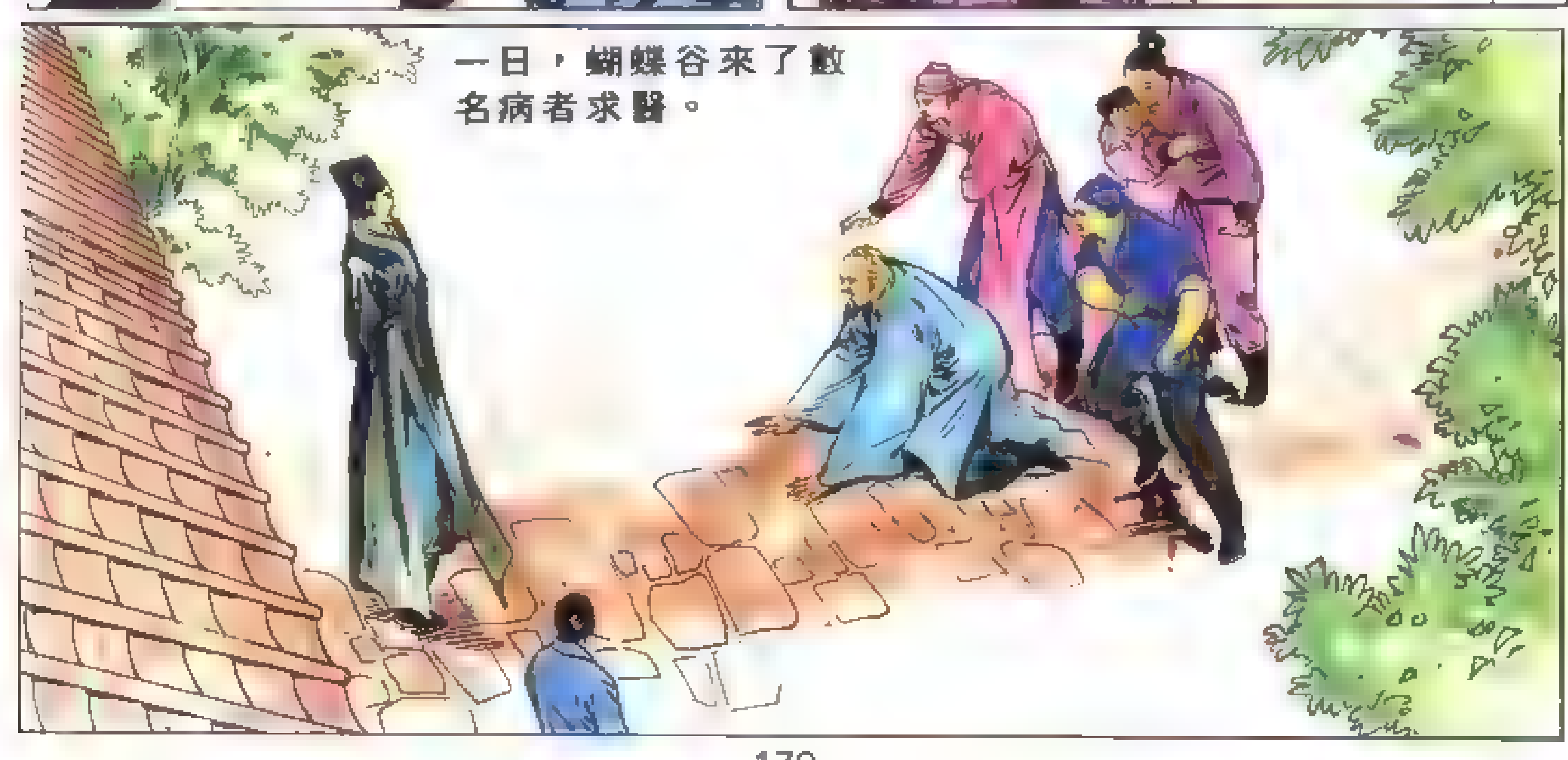

無計可施之下，張無忌只有自行翻閱胡青牛之醫書，尋求救治常遇春之法。


胡青牛雖不允救治常遇春，但對張無忌醫道上不明之處，卻肯出言指點。

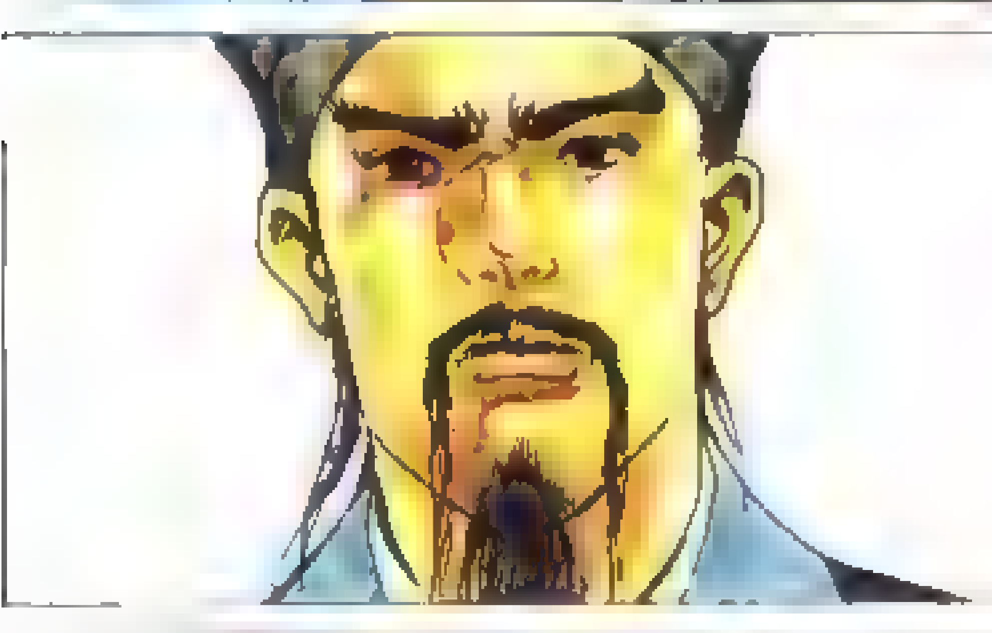
幾經鑽研，張無忌終調出解救之藥。

藥到病除，常遇春得以復原。

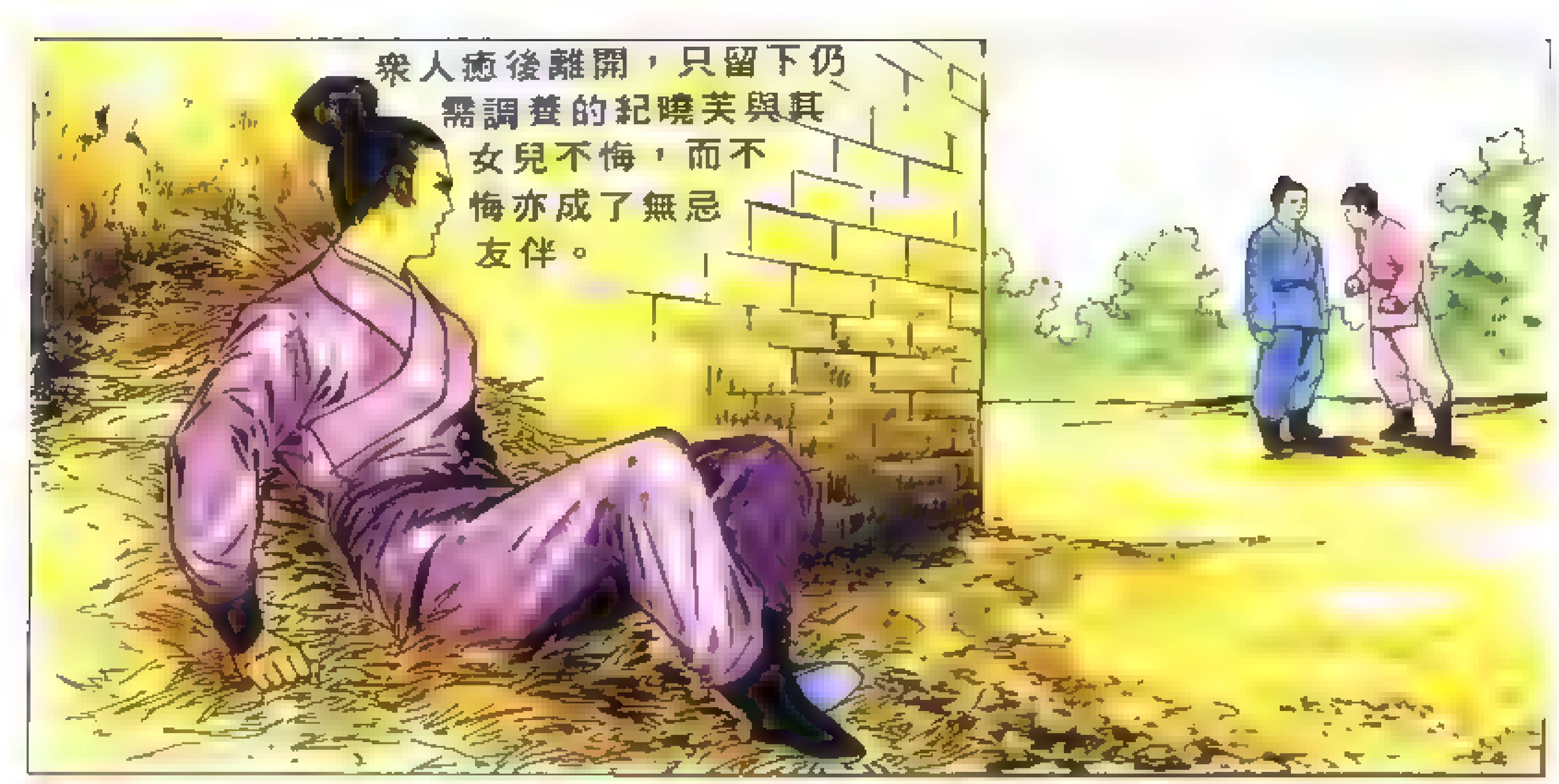
既已無大礙，常遇春遂獨自告別而去！

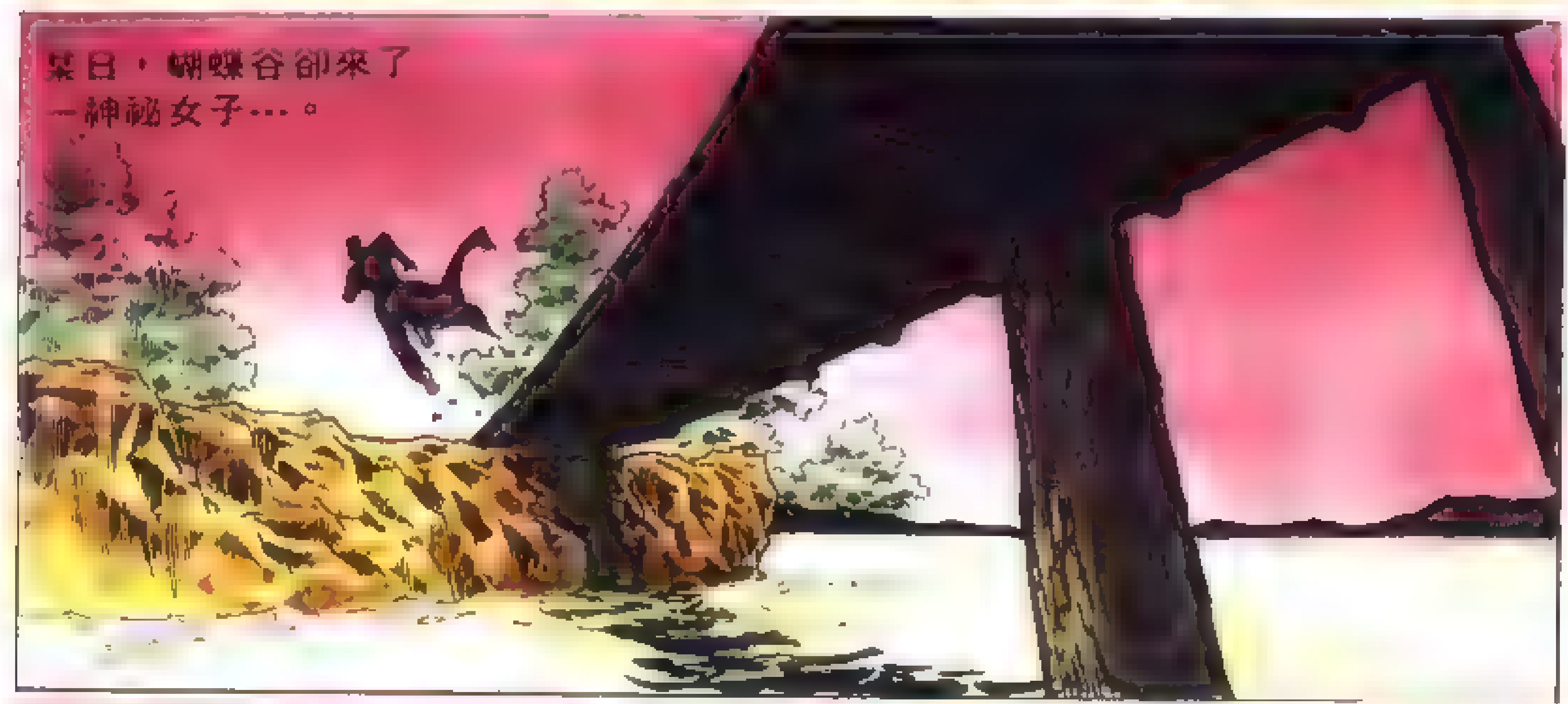

一日，蝴蝶谷來了數名病者求醫。

四人原來是被金花婆婆所傷，以致各染奇疾。



張無忌暗自觀察，看出胡青牛不肯出手似有難言之隱。


眾人癒後離開，只留下仍需調養的紀曉芙與其女兒不悔，而不悔亦成了無忌友伴。


某日，蝴蝶谷卻來了一神秘女子…。

神秘女子直闖胡青牛屋內…

張無忌聞聲而至，只見胡青牛手扶躺於地上一女子，未知生死……

我若去毒了別人，你仍會讓我，假裝不及我的本事，我毒了自己，你非得出盡法寶不可了罷！

十年之前，我便說醫仙萬萬及不上毒仙，你偏不肯信。唉！什麼都好比試，怎能作賤自己身子？這一次我卻眞心盼望醫仙勝過毒仙了。否則的話，我也不能一個獨活。

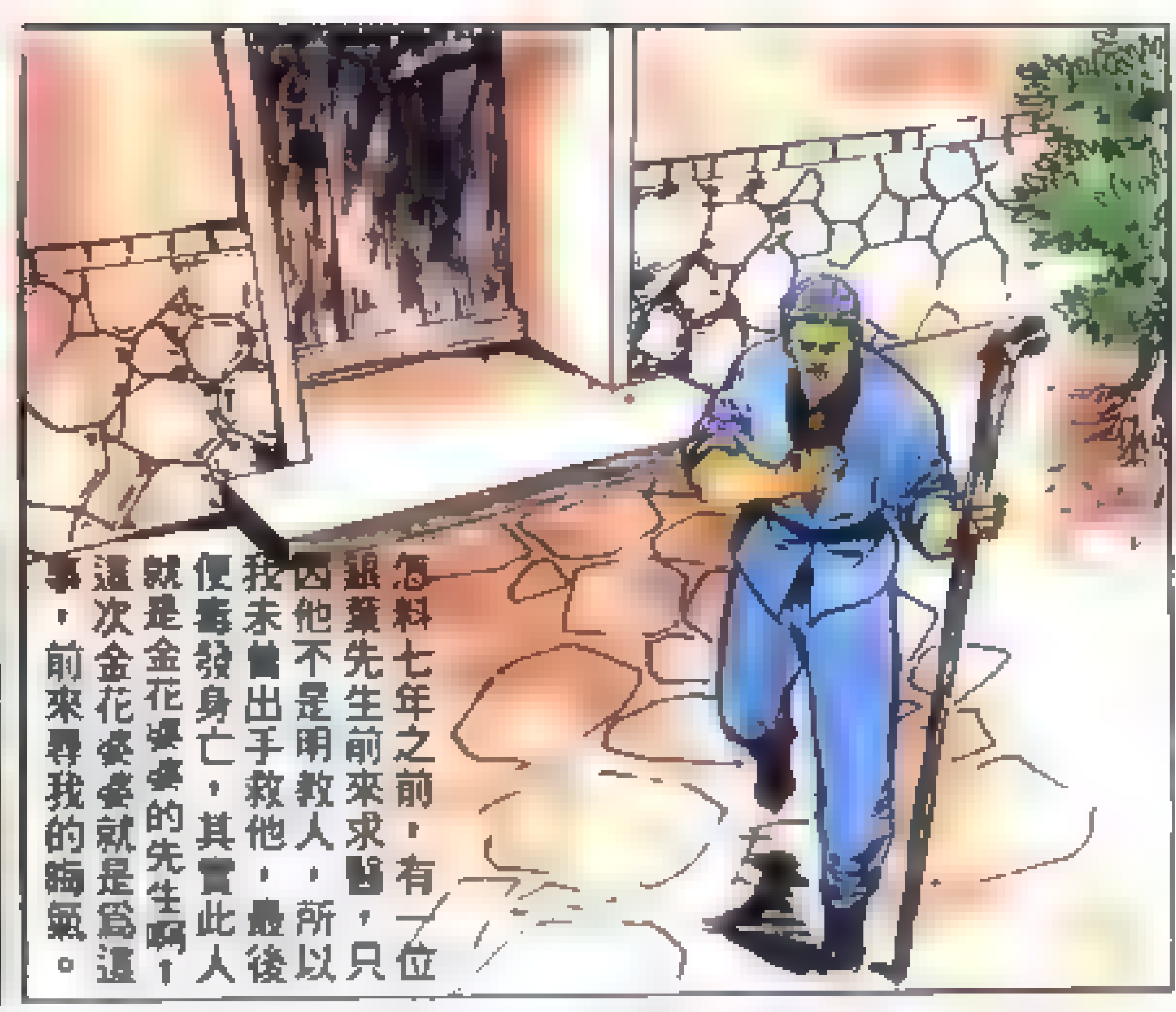
實不相瞞，這位就是我的夫人，也是我的師妹。當年我們在師門學藝時，除了修習武功，我專攻醫道，她學的是毒術。

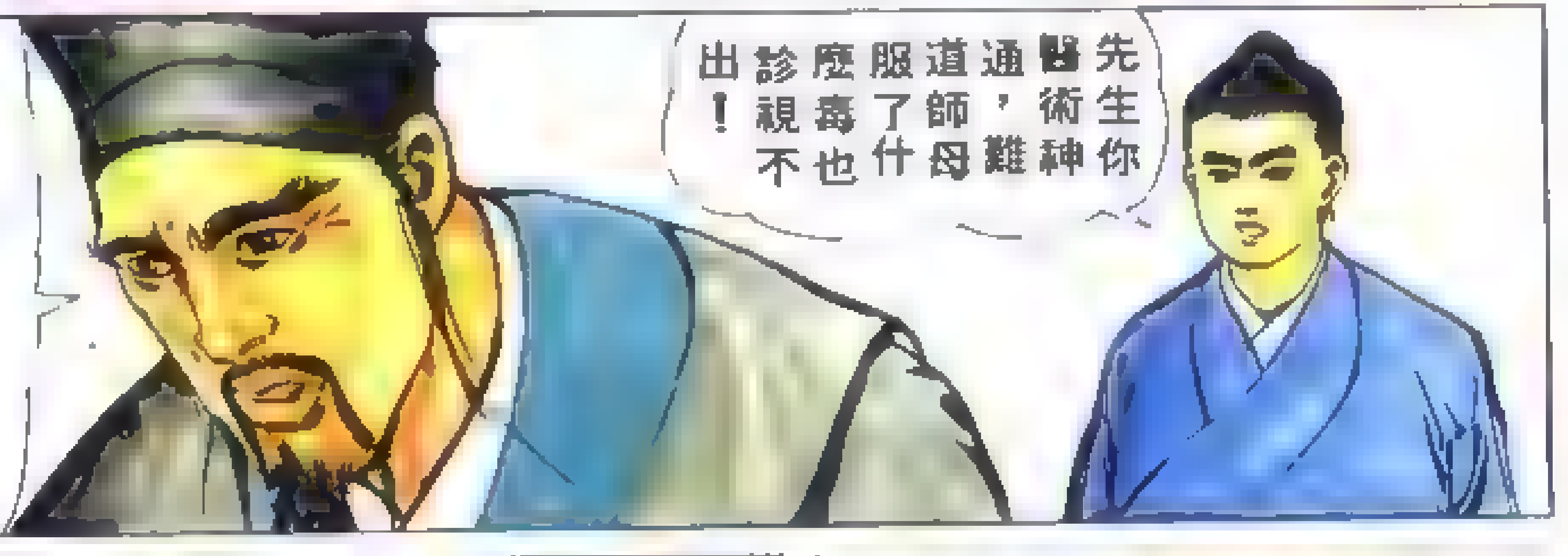
胡先生！這…這是怎麼一回事？

但不巧有幾次中她之毒的人，跑來向我求醫，被我糊里糊塗的治好了。拙荊一氣之下，以後幾年間便不斷想與我比試，直到這次你所看到的情景。

我二人所學雖然不同，情感卻好，師父便給我二人作主，結成夫妻，後來漸在江湖上各闖出了名號，有人叫我醫仙，便叫拙荊爲毒仙，她使毒之妙，已進入超凡絕俗之境界。

我夫婦倆都是明教中人，本教的兄弟姊妹，難姑是無論如何不會對他們下手的。
要知道後來我已不想比試，所以才立了非明教人不救的規矩。


怎料七年之前，有一位銀葉先生前來求醫，只因他不是明教人，所以我未曾出手救他，最後便毒發身亡，其實此人就是金花婆婆的先生啊！這次金花婆婆就是為這事，前來尋我的晦氣。


但更想不到的是拙荊竟然在這個節骨眼作賤自己的身體，還來跟我比試，我真不知該如何是好？
先生你醫術神通，難道師母服了什麼毒也診視不出！

你師母近年使毒的本事，出神入化，這一次無論如何也治不好她了，我猜想她或許是服了三蟲三草的劇毒，但這種毒物如何配合，我說什麼也瞧不出來。

現在我只好跟他吃相同的毒藥，和她在黃泉做夫妻了!!
師哥！你不可以服毒!!

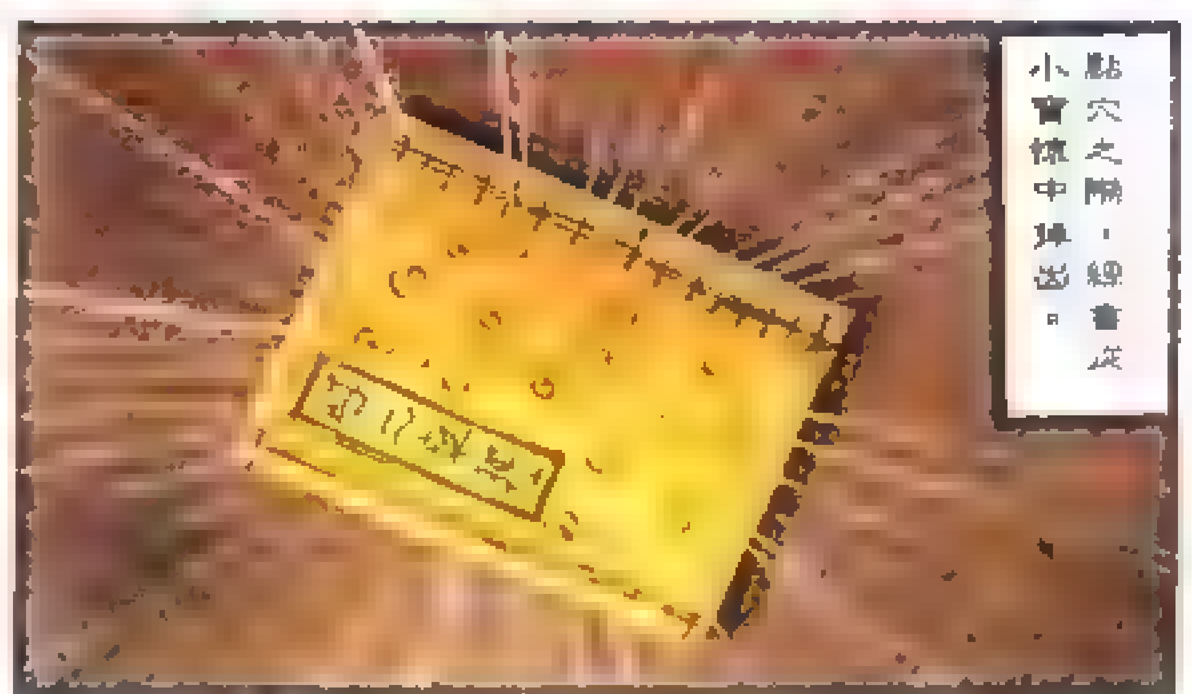
人手太多，走為上策

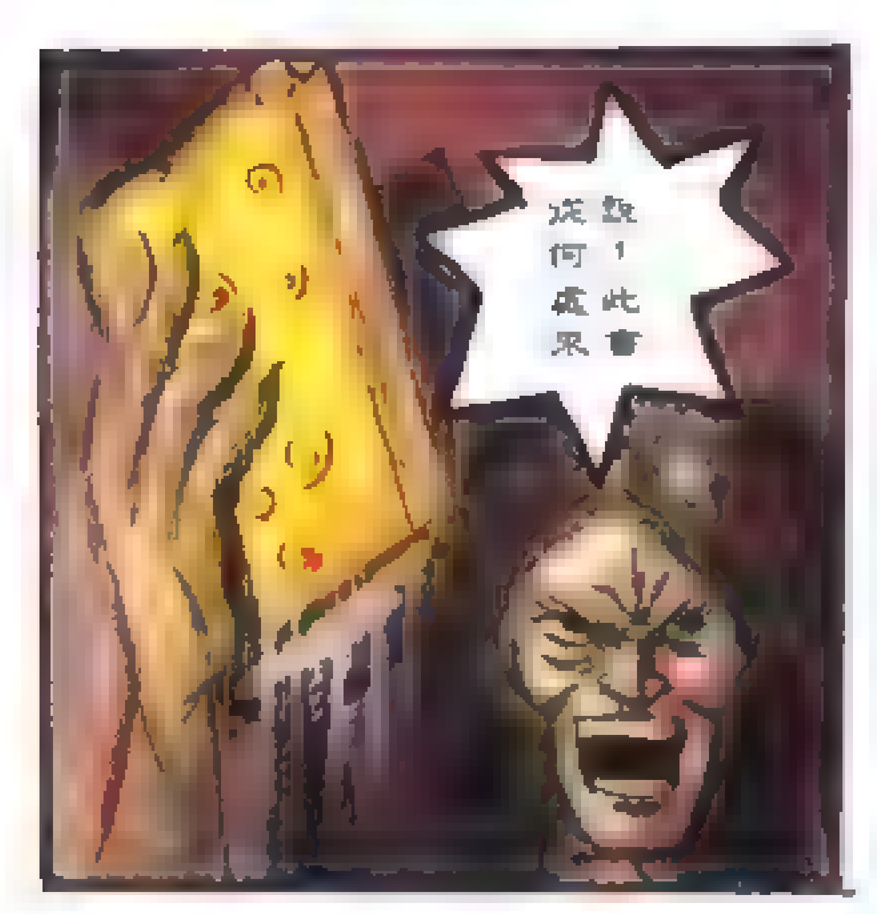
師父們救命！

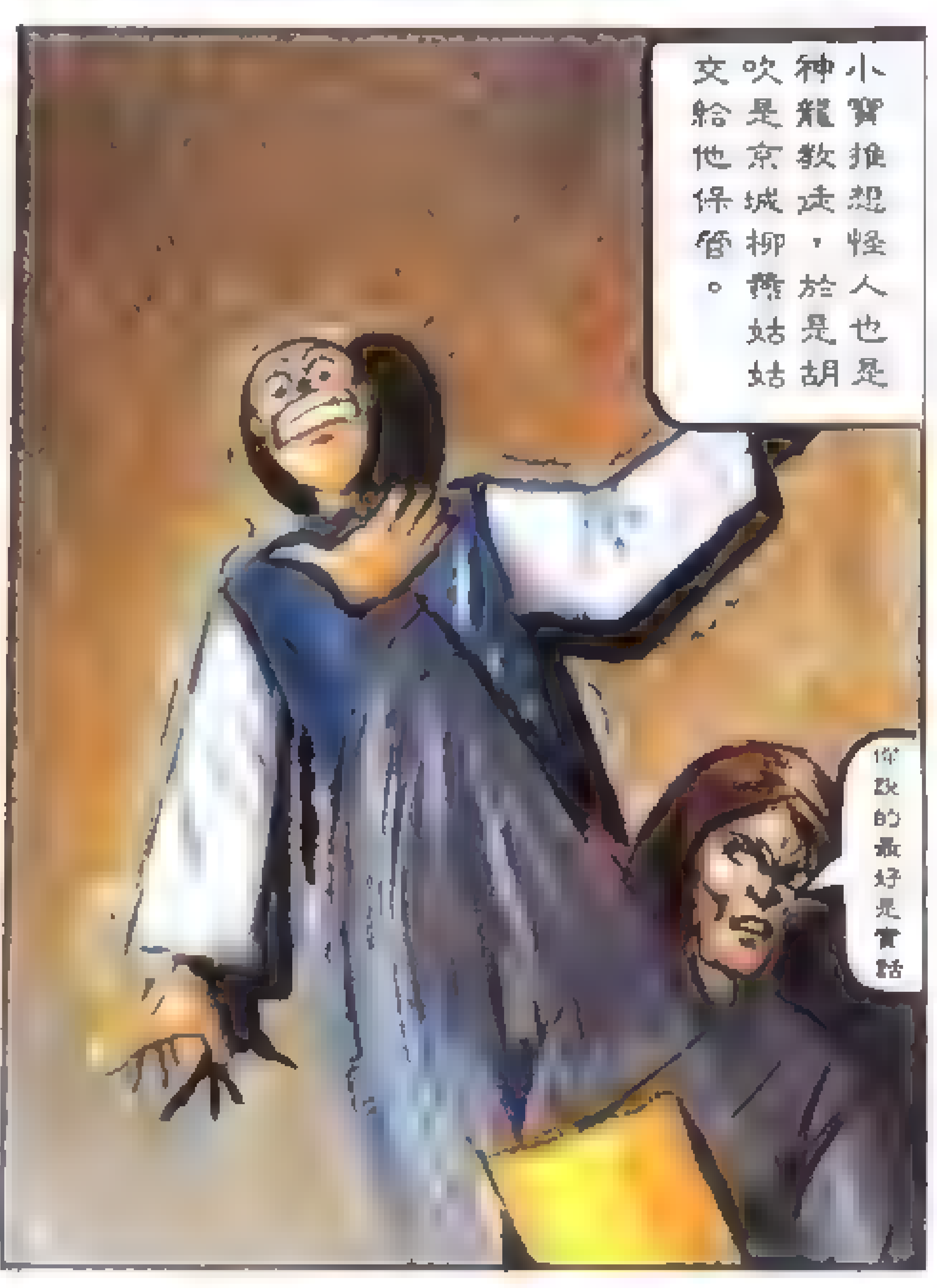
鹿鼎記

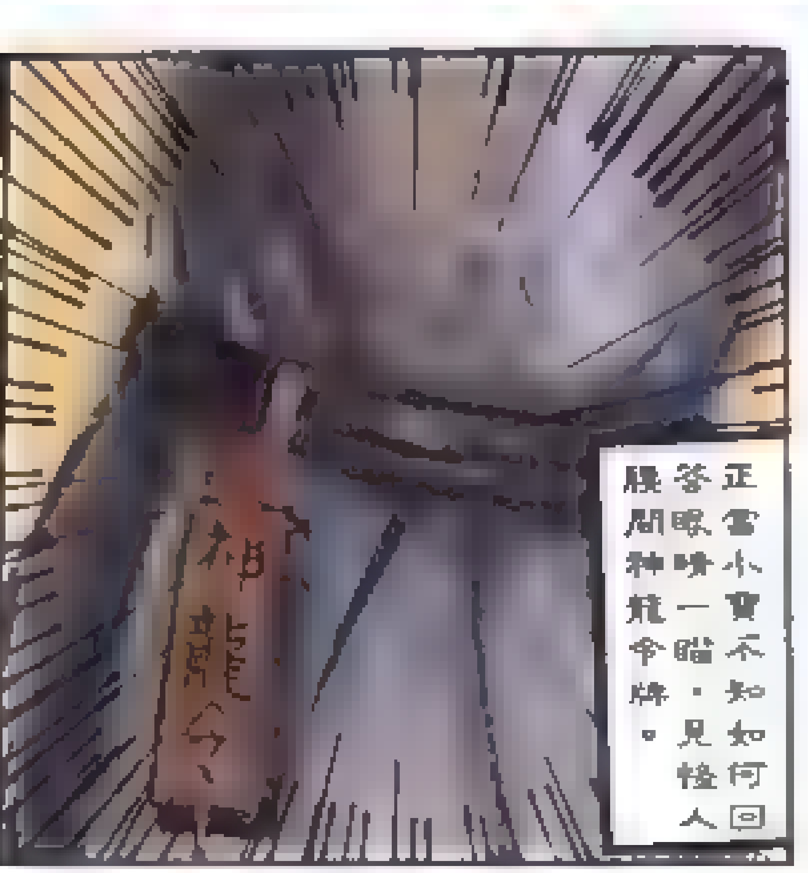
怪人為閃避少林僧人，見一破廟潛入藏身。

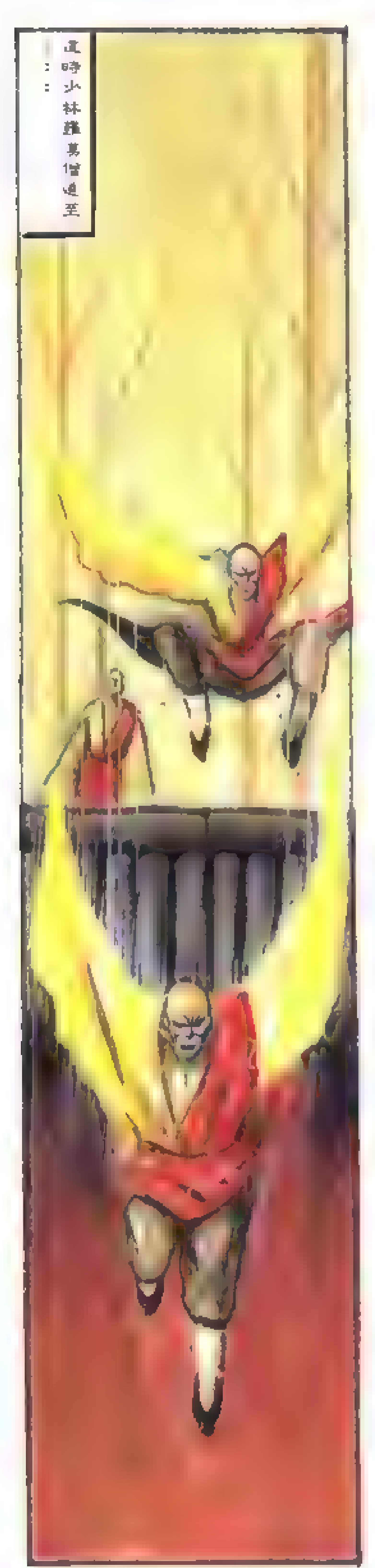
點你穴道以免讓你開溜！


點穴之際，經書從小寶懷中掉出。


說，此書從何處來

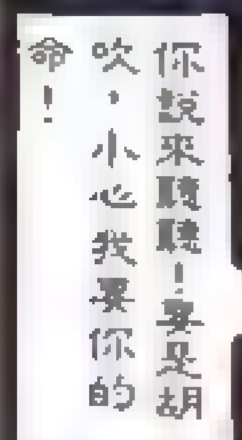

小寶推想怪人也是神龍教徒，於是胡吹是京城柳燕姑姑交給他保管。
你說的最好是實話

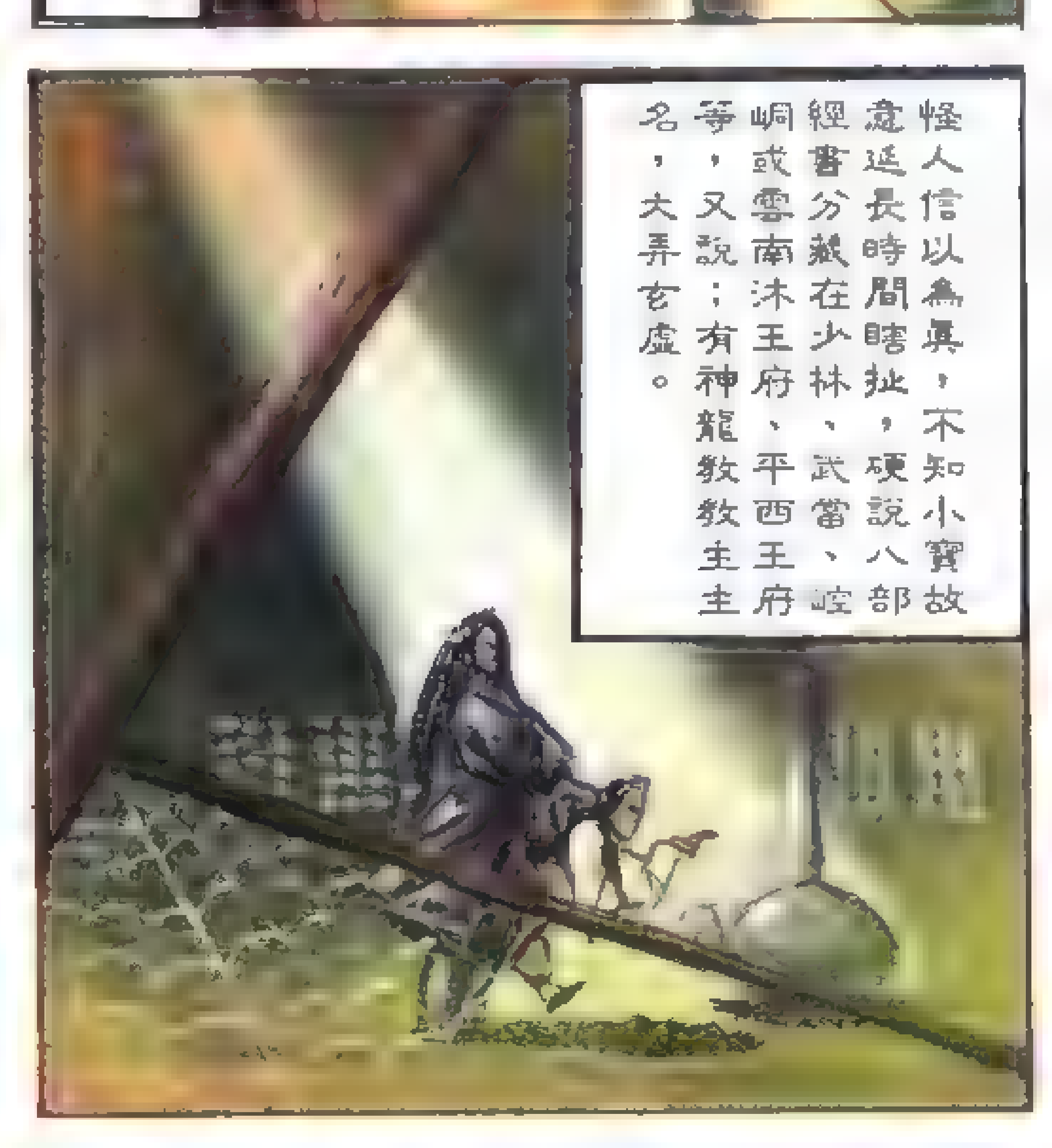

神龍令
正當小寶不知如何回答眼睛一瞄，見怪人腰間神龍令牌。


這時少林羅漢僧追至……

小鬼，你可知道有其他經書？

本來我是不知道，可是看那石碑上的古文，我已知道其他經書下落，


你說來聽聽！要是胡吹，小心我要你的命！


怪人信以為真，不知小寶故意延長時間瞎扯，硬說八部經書分藏在少林、武當、崆峒或雲南沐王府、平西王府等，又說；有神龍教教主主名，大弄玄虛。

把他圍起來！

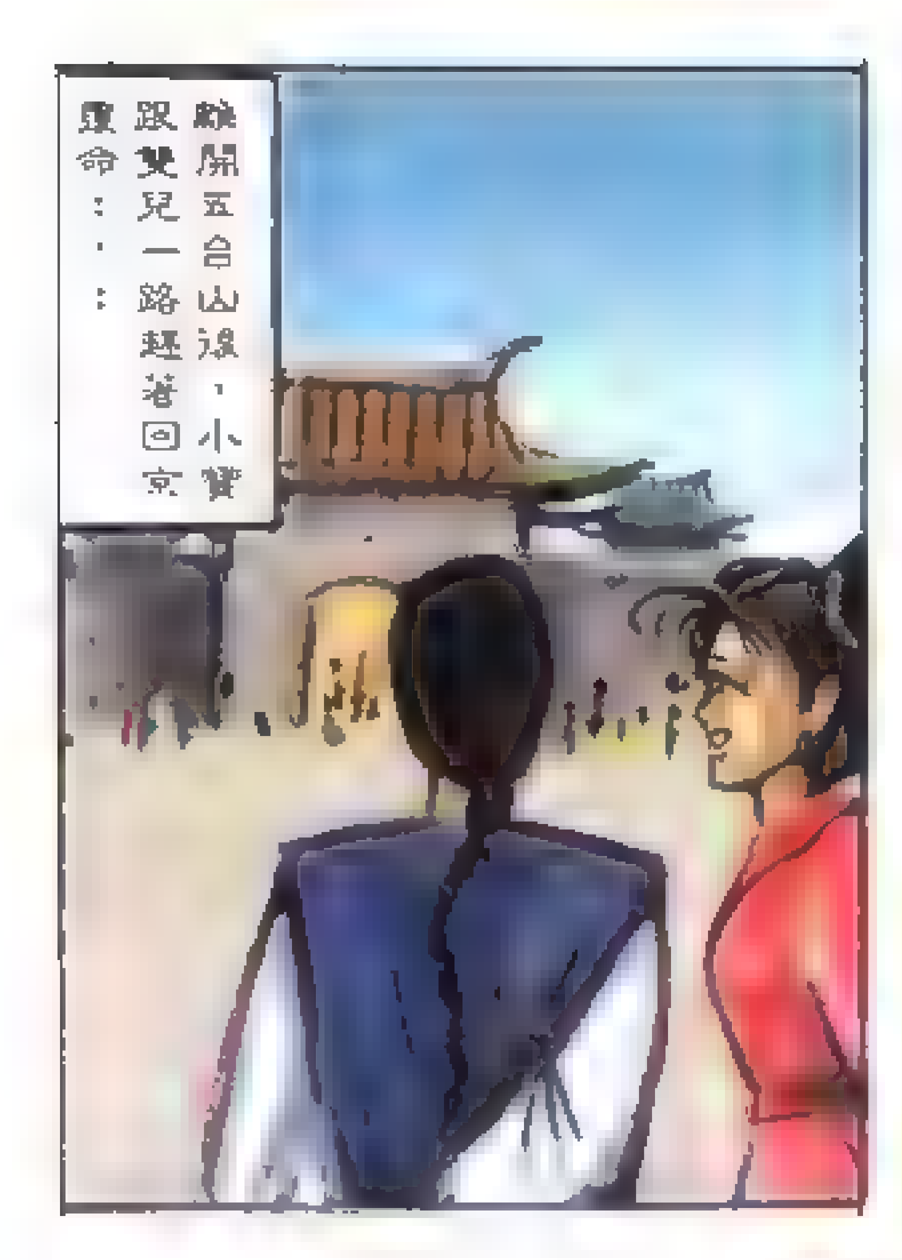
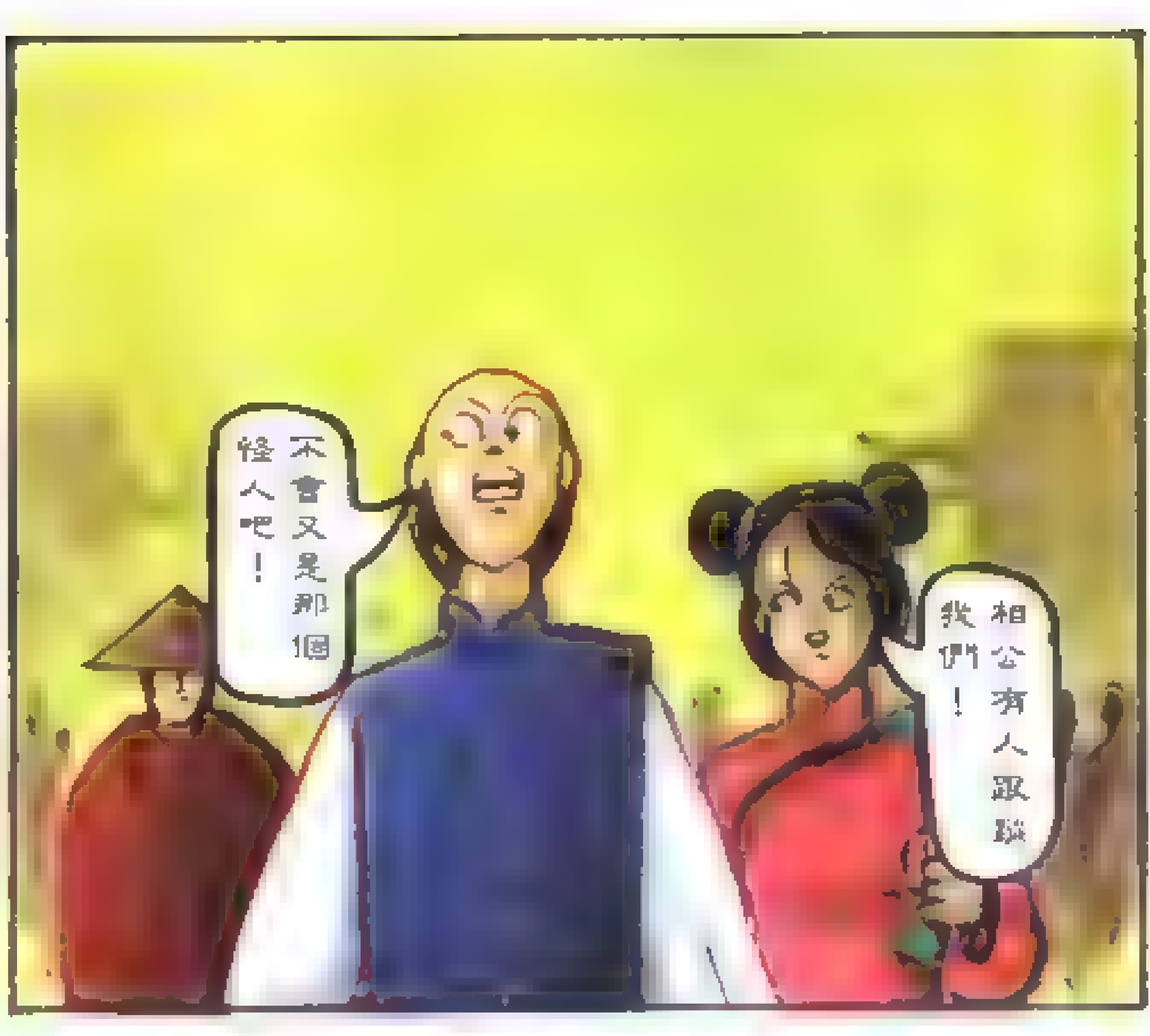
由於少林羅漢闖入，雙方大打出手。

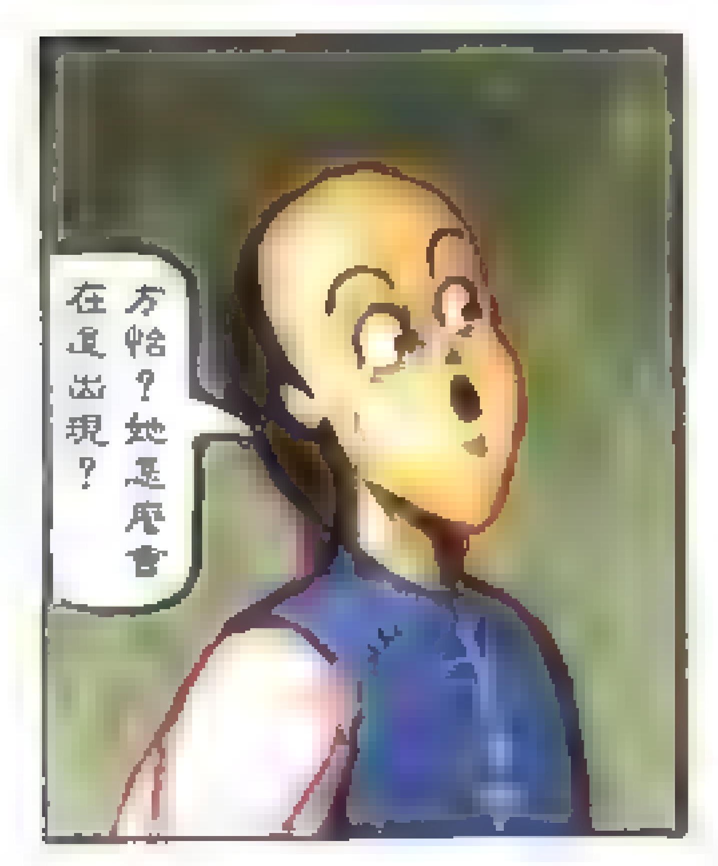
這人留你們走吧！

哼！你們人多，打不過，後會有期！

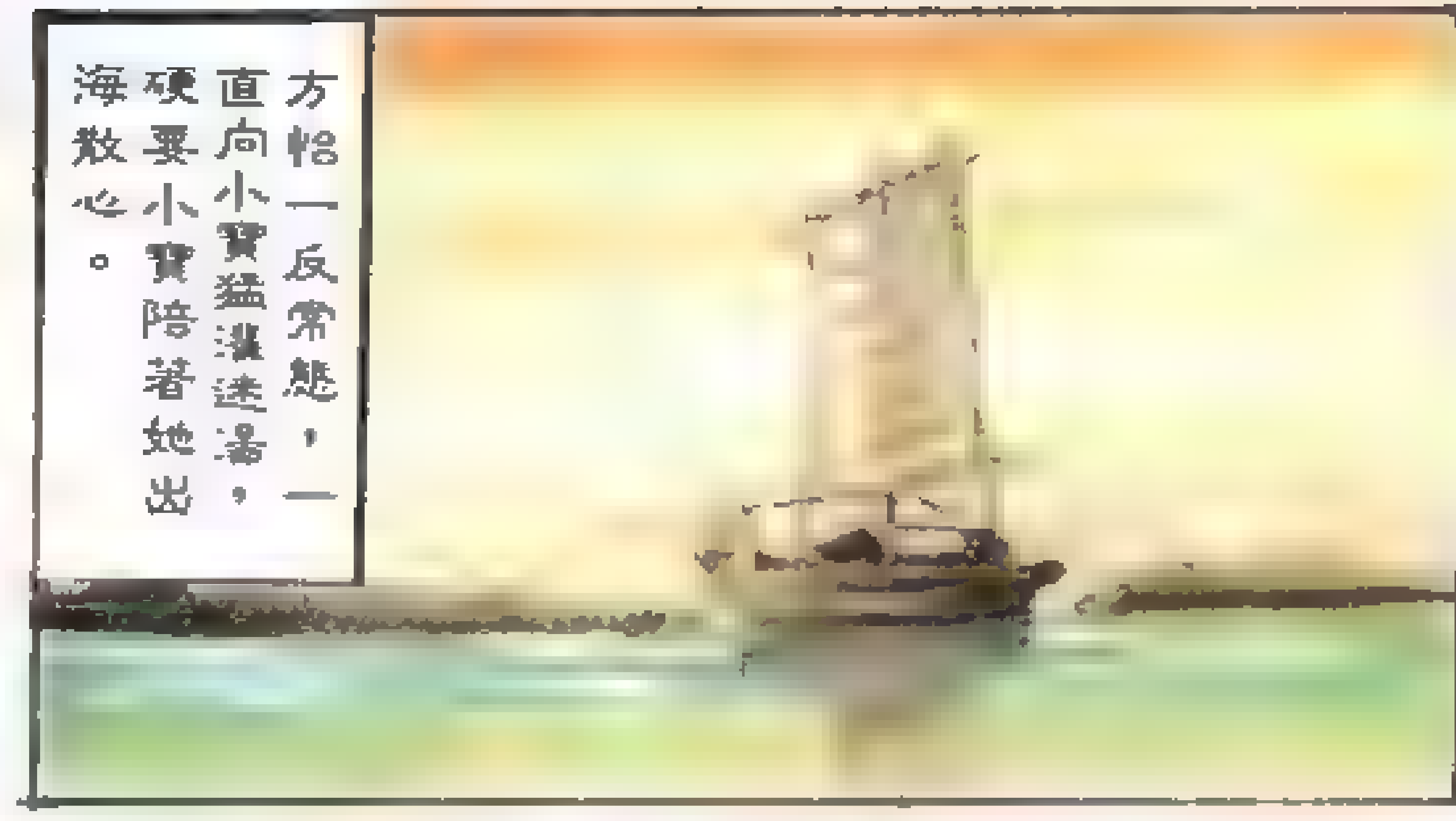
文殊救回！經書已被少林僧奪回！

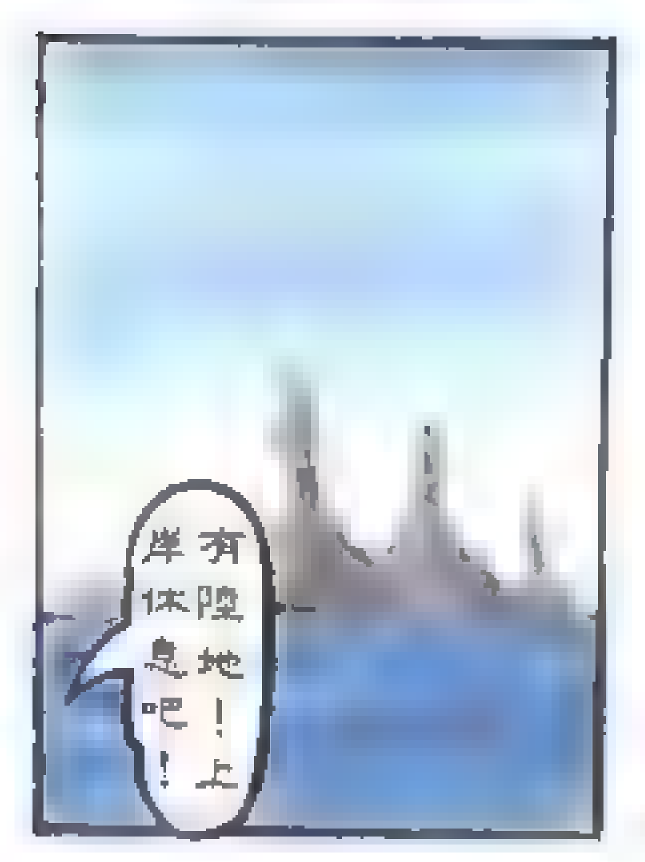
這本經書施主請善加保管。剛才那個怪人是神龍教的胖頭陀，日後要小心此人。

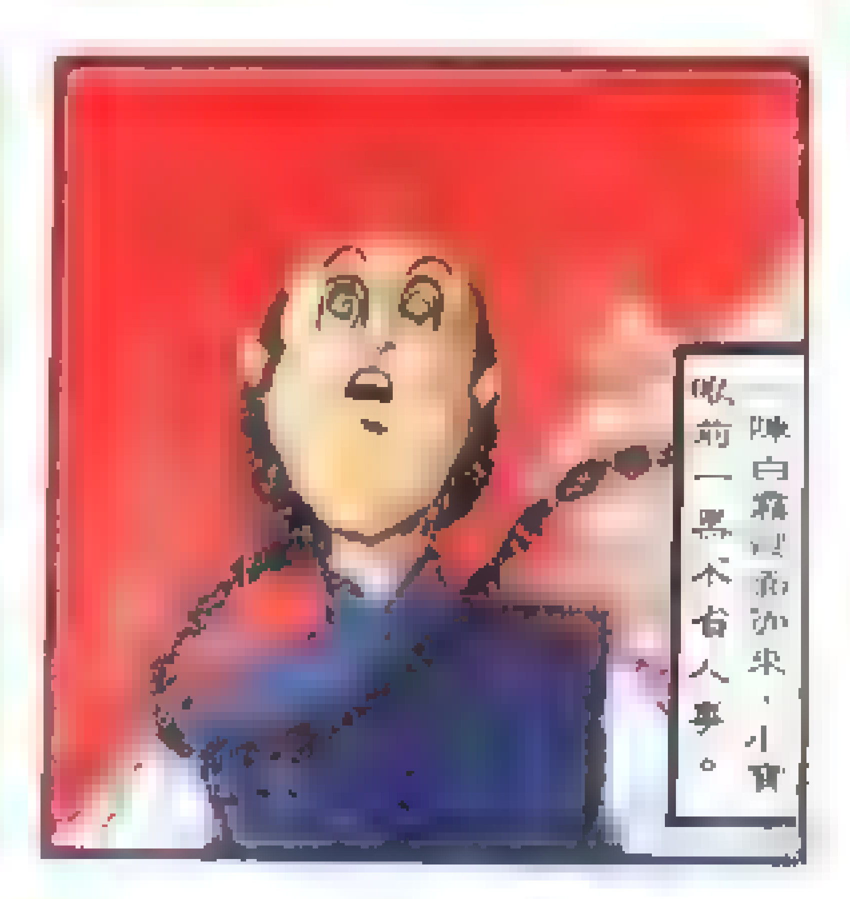

離開五台山後，小寶跟雙兒一路趕著回京覆命……

相公有人跟蹤我們！
不會又是那個怪人吧！

公子！方姑娘有請！

方怡？她怎麼會在這出現？

小寶多日不見，你想我嗎？



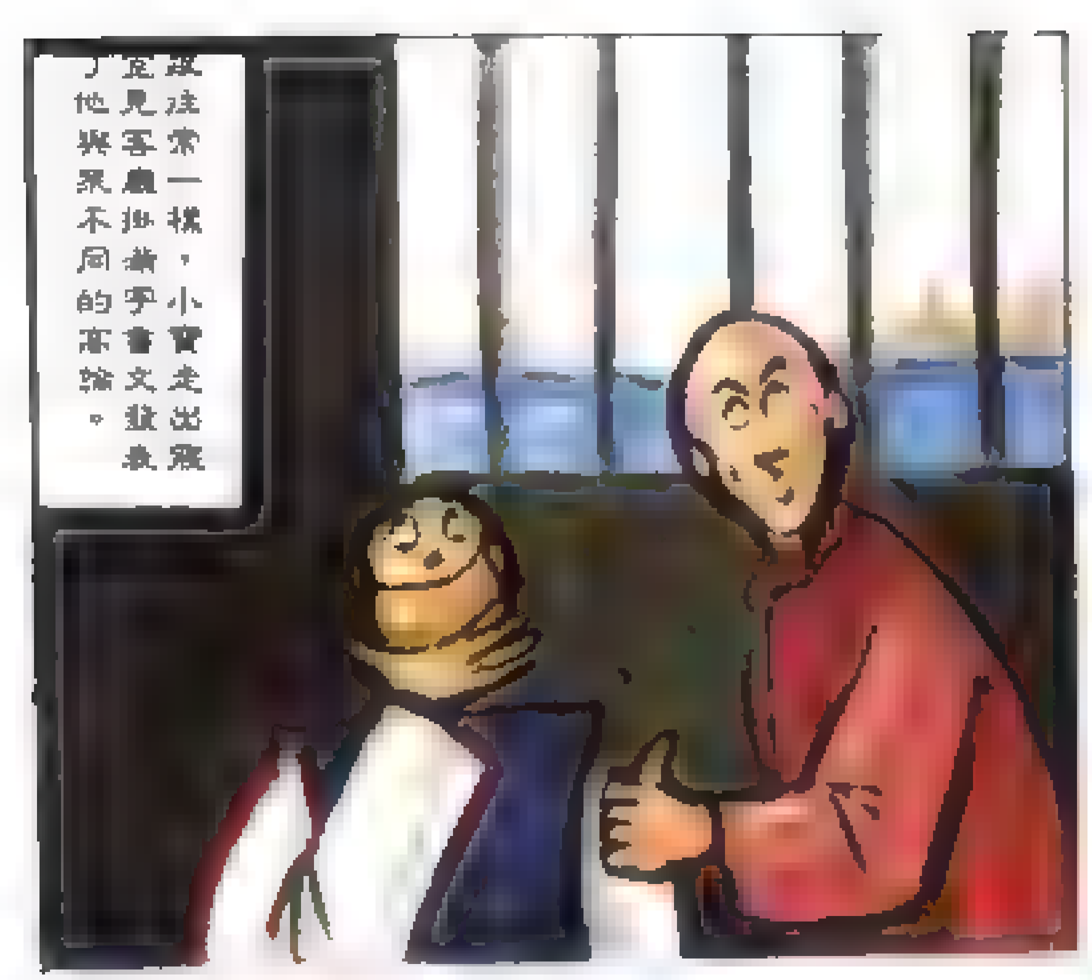


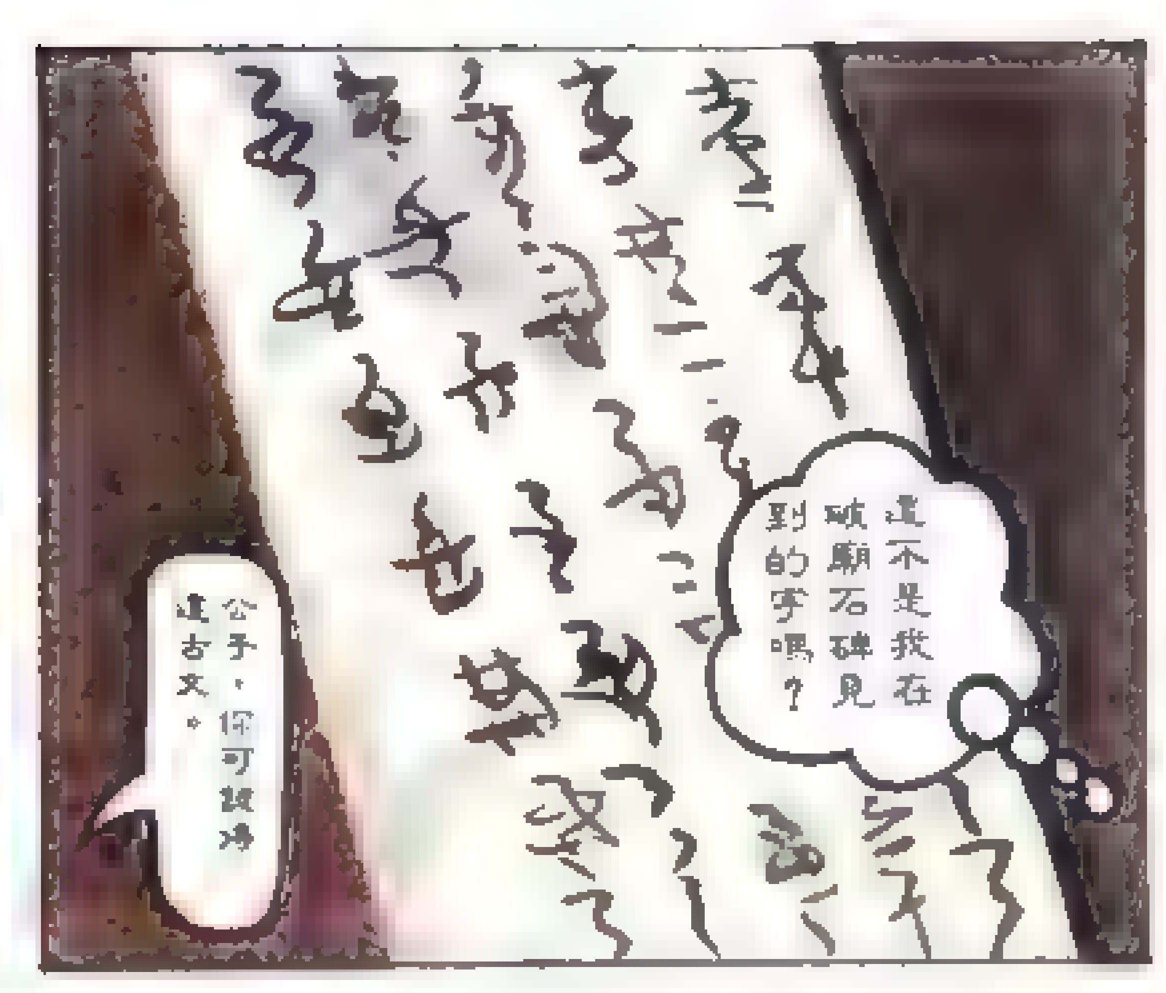


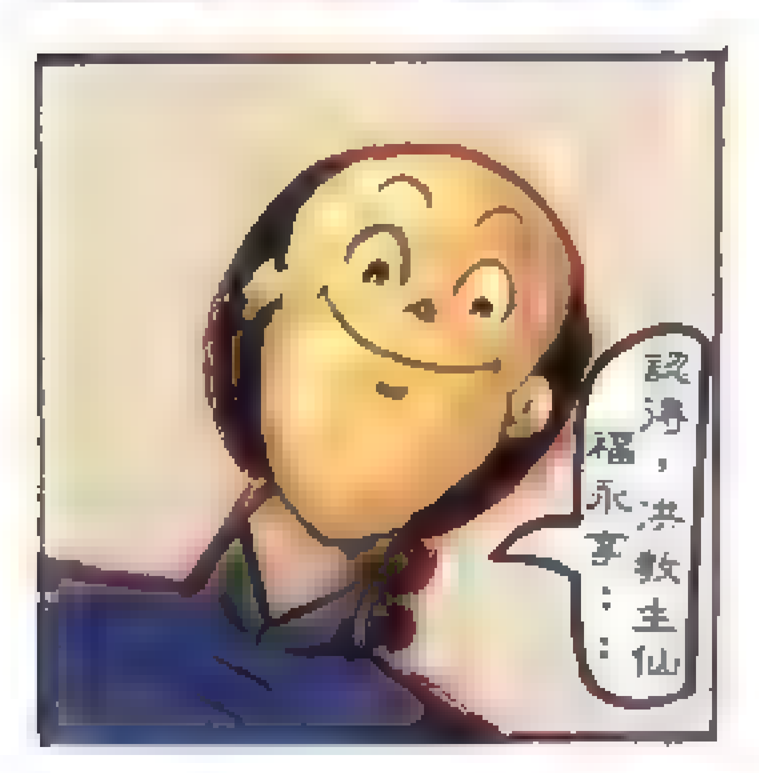
等小寶醒來，只見一位中年書生自稱陸高軒，說明見小寶等人昏倒岸邊，便救回自宅。

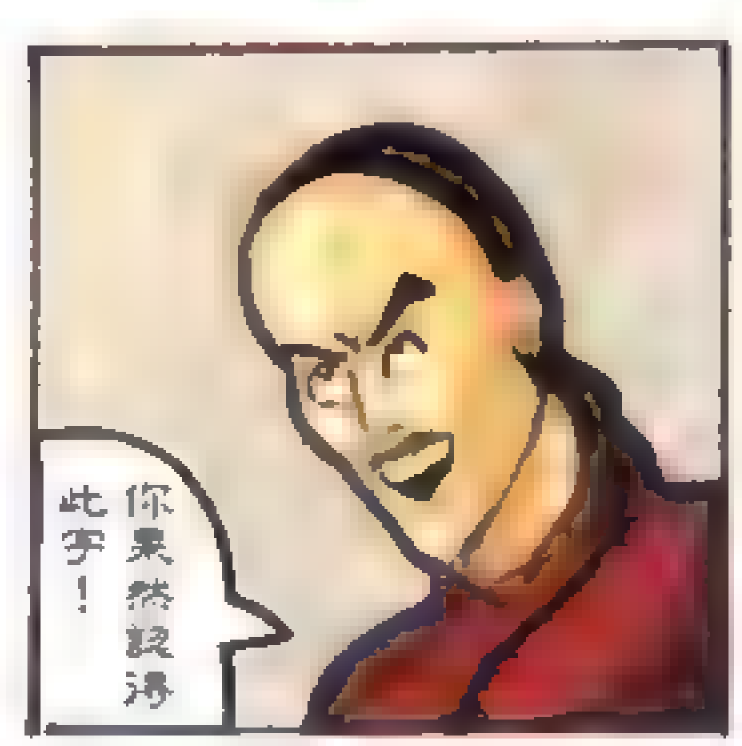
放心，她們在另一處調養。

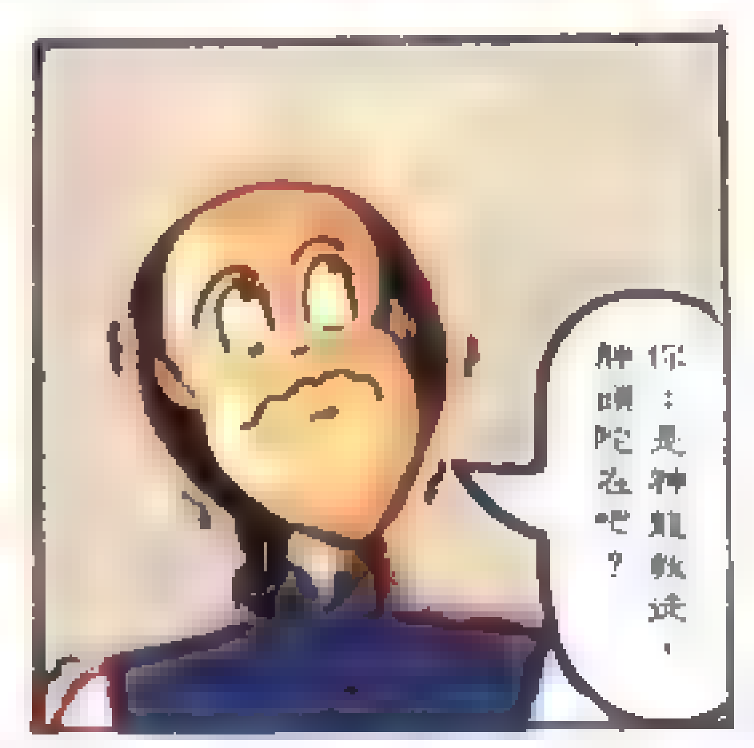
其他兩位姑娘呢？


跟往常一樣，小寶走出殿堂見客廳拙着字書文發表了他與眾不同的高論。

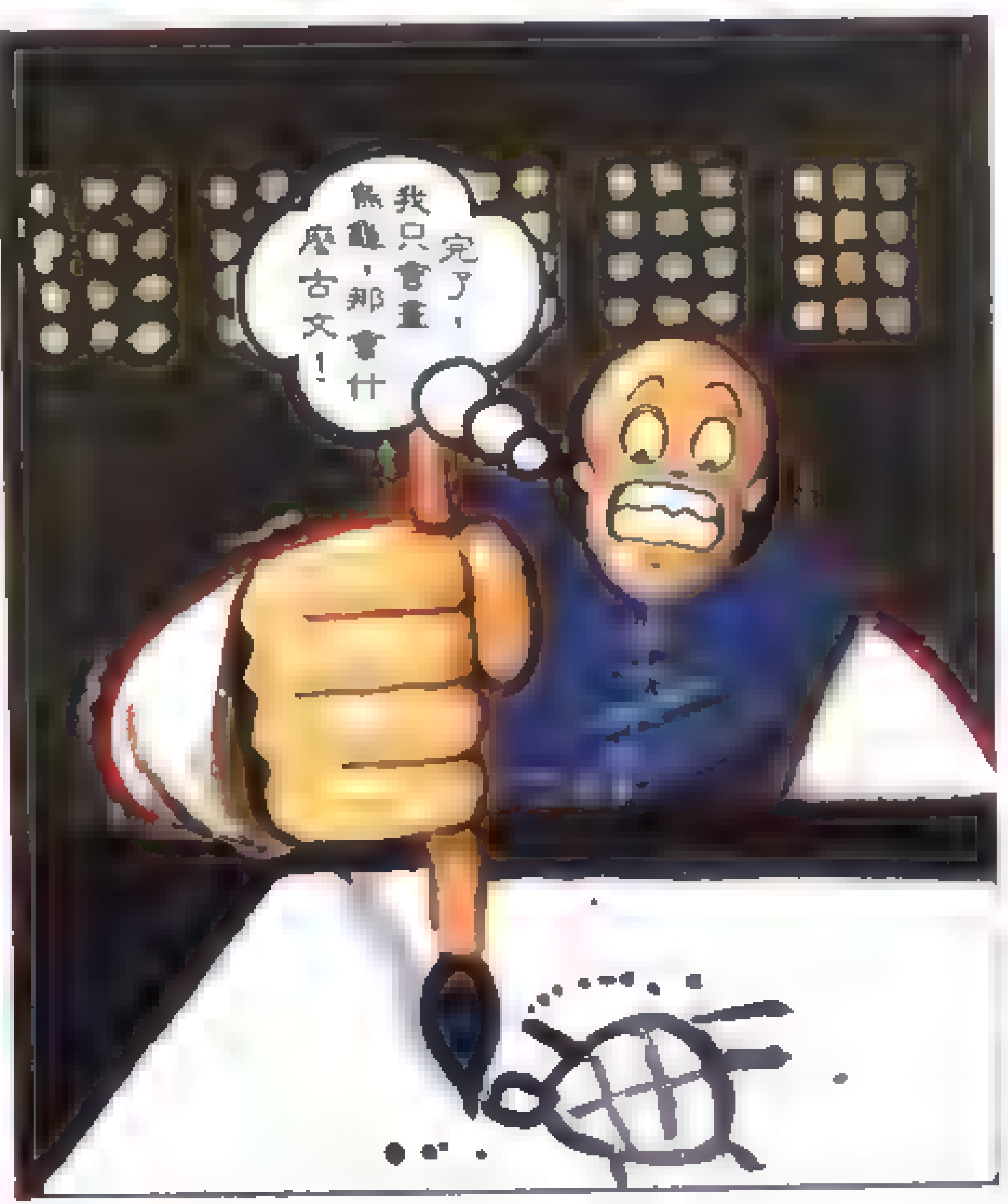

這不是我在破廟石碑見到的字嗎？
公子，你可認得這古文。

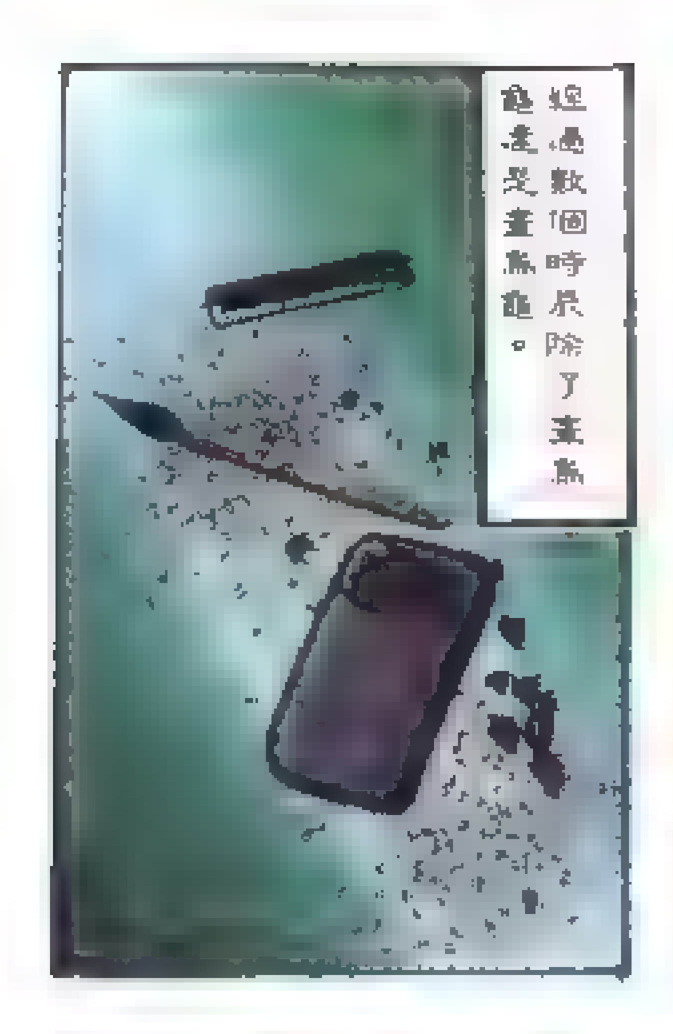

認得，洪教主仙福永享……


你果然認得此字！


你：是神龍教徒，胖頭陀在吧？

我筆墨已經備好！請翻譯這些古文我出去不打擾你了！


完了，我只會畫烏龜，那會什麼古文！



小寶終於與神龍教主面對面了。小寶能逃過此劫，回京覆命嗎？請下回分曉。

Dysan貓眼磁片消除軟體業者的噩夢

眾所皆知，有很多軟體業者不時接到消費者的抱怨，指其載有軟體的磁片無法安置（INSTALL）到硬體內，由於沒有客觀工具藉以判斷找出問題點，軟體發行商均以息事寧人之態，補送一套來解決問題，雖然磁片本身價值不高，但是售後服務產生之間接成本不容小覷，而且對於廠牌形象的殺傷力更是無形且巨大。

一般軟體業者為了預防此類麻煩，概以土法煉鋼方式，每拷貝一千片，則抽取一百片、兩百片不等，放進他們認為「標準」的電腦去讀取，如果可以讀取，則算通過品管；表面上這似乎是種方法，但是依然衍生兩個問題：

☆1.一千片抽取一百片或兩百片是何等重大的負荷比率，對小數量發行者，或許不視為什麼，但是數量大一點，則費時又費工。

☆2.所謂「標準」電腦，又有何根據確定為真正標準呢？

其實磁片無法被INSTALL至硬碟，主要原因大約有三種：

▶1.磁片級數不夠：磁片廠在磁片生產完後，均會100％將磁片分級。最高級者是符合ANSI標準CLIP LEVEL大約60或65以上，一般級數則是CLIP LEVEL介於60至40之間，淘汰品則為低於CLIP LEVEL 40以下者，通常在國際上有品牌形象者如DYSAN、3M、FUJI……等，一定是以最高級品販售，至於中級品或淘汰品，則多數以NO BRAND販售，因此，只要業者不貪小便宜，能使用市場上有品牌之磁片，則可避免因磁片品質而影響產品的穩定性。

▶2.磁片有刮傷：此類磁片在業者拷貝軟體時會被發現並做處理，所以較容易發生在消費者自己不慎刮傷，因此業者較不易被這類問題困擾。

▶3.磁片與磁碟機無法相容：此問題最大比率最高，也是目前業者使不上力去掌控者。磁碟機製造廠是依ANSI對於磁片的規範去生產磁碟機，譬如ANSI規範3.5" 2HD之80軌道及位置……等，每個磁碟機廠便生產可以讀寫ANSI規格下之磁片的磁碟機；或許早期尚發生某些廠牌的磁碟機新品，有時無法讀寫磁片（即磁片、磁碟機無法相容），但現在製造技術已臻成熟，任 廠牌磁碟機依正常程序品管出廠之新品，已無相容問題了；但是使用後則「相容性」問題又會跑出來，原因是磁碟機除了電子控制線路外，殆半是機械組件，因此摔、震、移、疲乏、老化等原因，會造成組件鬆脫、移位，漸漸地，我FORMAT的磁片你讀不到，你FORMAT的他讀不到……等，諸般狀況便來了。譬如你的磁碟機磁頭讀寫位置恰好都位於他人FORMAT的磁軌與磁軌間，如此當然讀不到資料了。

磁碟機有幾點變數需要被注意到的：

1. 磁頭徑向移位
2. 磁頭角度偏移
3 步進馬達定位準度
4 主軸馬達轉速
5 索引記號時間差
6. 磁片鉗位

上述變數交織一起，形成極複雜狀況。因此只有確保上述6項目均在標準規格容許度內，才能消除磁碟機單方面的問題。

此外，若A、B兩磁碟機恰好都有相同之磁頭徑向偏移，則此兩磁碟機恰能藉著磁片EXCHANGE（交換）資料，而實際上這二台都已是不標準了，此可說明軟體業者土法煉鋼式的品管是何等危險且又浪費資源。

DYSAN貓眼磁片一向便是磁碟機廠用以檢測上述6項要點的工具，如今將產品推行到一般資訊市場，無疑地消除了軟體業者的心頭的大石；只要軟體業者在拷貝軟體前先檢測一下磁碟機，確定磁碟機正常，拷貝後再檢測確認一次，則可保證全程拷貝無誤。

此套貓眼磁片，使用時可逕自在電腦上使用，毋須拆卸磁碟機，全程測試時間僅需60秒，因此是既省工又省錢。

若軟體業者，欲在第一時間掌握磁碟機動態，DYSAN代理三商行建議使用DYSAN PREFORMATTED（預先格式化過）磁片來拷貝軟體，因為DYSAN PREFORMATTED磁片是真正最標準之FORMAT，故在持續每片的拷貝中，突然發現磁碟機寫不進去資料，那可能是代表機件誤差過大了。此刻再以貓眼磁片作細部檢查，便可即時找到問題，深信在如此雙重保護之下拷貝軟體，業者們不再擔心被抱怨了。

（本文由三商行股份有限公司提供）

問題診療室

板橋市・POOR MAN

Q 說實在的，從開始玩電腦遊戲起，就一直看軟體世界到現在，從無間斷，但最近愈來愈多的雜誌，漸漸的使筆者對它失去信心，尤其是電腦玩家，由不屑一看到每期必買（即使一期 120 元），更是影響重大，而第三波的新遊戲時代也慢慢的迎頭趕上，甚至超越，雖然軟體世界仍在 GAME 界佔了一席之地，但已失去其〞龍頭老大〞（？？？）的地位，看著它這樣一日一日的衰弱，真是有無限的感慨……。

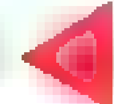
直到 56 期，筆者實在忍無可忍，一定要寫信抗議一下：

1 不知是編輯人員的錯還是特約作家的錯（也許都沒錯吧），讀者希望內容多的地方，偏偏少得可憐，希望能少一點的地方，偏偏又有一堆的插圖和長篇大論，例如 PRIVATEER，筆者已等了好久了，沒想到短短二面就解決了，我咧#@$%*……而遊戲獵人的評析實在有夠長的，每篇都剛剛三四頁，看到快睡著了，結果什麼收穫也沒有。

2 內容越趨貧乏，就像筆者的筆名一樣——Poor。現在的趨勢就是多媒體，沒想到只有六頁，166 分之六未免也太少了吧！雖其光碟世界寫得很好，但音效卡巡禮有一面倒向勤益金聲卡 16 bit 的樣子，筆者用的 PAS 16，在新遊戲時代頗得好評的 GUS、在電腦玩家也有不錯評價的 X 音效卡和音寶 868，都被講得灰頭火臉，實在有失公平，而且考慮得太少了，其非常重視 MIDI IN 和 MIDI OUT 的比較法筆者不大苟同，MIDI 隨便一台就動輒數萬，不是一般玩家所玩得起的，不應如此強調，筆者以為支援性和擴充性才是大家比較有興趣的。

A 感謝您的來函，針對您的感慨與抗議，請容本刊也將有說明的機會，您的來信，編輯室已反覆詳閱多次，站在廣納建言、服務讀者與製作出儘可能符合讀者需求的雜誌之立場，我們並不忌諱刊出您的來函，反而更加珍視您的建言，不過您所提及的內容屬見仁見智的範疇，軟體世界雜誌在目前所有電腦相關雜誌中之發行量雖遙遙領先，仍然戰戰兢兢地絲毫不敢懈怠，我們深知要讓本刊所有讀者滿意實屬不易，就您所提及讀者希望內容多的地方，偏偏……編輯室衷心期望您能具體說明哪些專欄是讀者公認篇幅最須加多，哪些則須減少？以您所例舉之 privateer 及多媒體為例，若以您個人的喜好論斷，亦難滿足各種不同需求，六頁的多媒體篇幅也會有認為太多的讀者，而若遇上自己心怡的遊戲，哪怕是四頁的遊戲獵人也會有認為頁數太少、看不過癮的讀者，編輯難為可見一斑，多媒體是目前聲浪炒作最具鋒頭的主題，無論在雜誌、報紙、電視、經銷商您都可一睹其醒目的字眼，我們相信多媒體三個字必然已佔據您的腦海，然則其定位、產品品牌、功能應用也必讓您思索好久，而最後卻可能只一個〞亂〞字可以形容，彷彿只要與多媒體卡上一腳就能躍然榮登無上尊榮的地位；雖然如此，多媒體仍是個讀者不可不知，不可不察的趨勢，有鑑於多項趨勢，本刊列關硬體世界，多媒體天地，七彩繽目的光碟世界……，然則都儘可能地使其內容與電腦遊戲有直接之關連，畢竟本刊之定位仍在電腦遊戲為主的範圍，還請讀者明察。對於音效卡的部份也將您的見解提供讀者參考（讀者亦可自行查閱本刊第 57 期 16 Bit 音效卡巡禮答問錄一文），然則有關支援性與擴充性實為讀者選購及應用軟硬體之重要依據之一，您的見解相當中肯。創辦雜誌至今將滿五年，軟體世界雜誌為各位讀者做了哪些事，相信讀者多有感受，沒有軟體世界與眾多玩家的辛勤耕耘和參與，電腦遊戲軟體的發展會是個怎樣的局面，實難臆測！讀者的鞭策永遠是我們將雜誌越辦越好的原動力，感謝來函，謝謝！

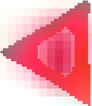
台中市・吳佳融



Q 問題診療室，您好：我在 57 期的「54 期讀者回函中獎名單公布」中找到小名，得知中獎，想請問該獎項是否可以「折現」方式，或再自行加錢換價值較高的軟體？

A 有關獎項及名額多為事先擬定，抽獎後在雜誌上公布周知，由讀者通知所需之遊戲，登錄、申購遊戲，統一寄送，均有一定之程序，為避免作業上之困擾，實無法依您建議之兩者進行，敬請原諒。

台中市・李元豪



Q 貴刊讀者票選 TOP20 是我每期必留意的篇幅之一，從 55 期到目前（57 期）的 TOP20 內之遊戲，我全部都有，除了亞特蘭提斯之謎。雖然到 57 期時它已經降到 TOP20 榜外，我仍然四處找尋它的蹤跡，貴刊註明該遊戲之出版公司為松崗，幾經查詢，仍無法購得遊戲，實以為憾，還請貴刊代為查詢，謝謝。

台北市・姜　維

Q 各位編輯先生、小姐您們好：在下看了 57 期的雜誌後，有一些小建議：在 TOP20 中對於有段話〞……TOP20 的累積票數……，每六個月歸零一次〞覺得不是最好的方法，以在下的方式或許更好：假設每六個月為一階段，則當累積票數在第七個月時，減去第一個月所得票數，（如果是新上榜的或許未滿七個月，則減去之票數為 0），第八個月時，再減去第二個月所得票數……以此類推。雖然較麻煩，但也能清楚呈現每個 GAME 之盛衰。另外，有個問題：在下〞魔法門外傳〞及 46 期雜誌皆未能擁有，不知是否可

問題診療室

用郵購方式來買，又如何做呢？

敬祝 平安快樂

台北市・林華俊

Q 中華職棒連續獲登二期的TOP20票選榜首，而且得票數又與第二名差距如此懸殊，難怪我有許多朋友說因爲這是軟體世界主力強打的遊戲，如果不上榜，又不能拿下榜首，那就太沒面子了！不知我們的揣測是否事實？這封信本想投給問題診療室，但是心想這問題可能太敏感了，各位編輯可能也不會把它刊出來，所以我也不敢指望能公開回答我的問題，只希望能私下來信告訴我們實情，以免每次寫選票時，看到「……嚴禁關說、作票……等危害……」字眼時，心裡總有一種被騙的感覺。

A 看到李讀者的來信，發現由於編輯室資料上的疏失，造成您的困擾，特此致歉。亞特蘭提斯之謎之原出版公司爲盧卡斯，在國內推出時，其版權代理爲軟體世界，而今盧卡斯由松崗所代理但並未再發行，亞特蘭提斯之謎實爲軟體世界所發行。疏忽之失，尚祈見諒。

另外，編輯室感謝裴讀者對選票統計方式的建議，我們會列爲參考，各方讀者若有更完美的統計方式亦請不吝來函提供。如果您在市面上無法購得軟體世界產品，可採郵購方式，但請先行查閱本刊劃撥單旁之軟體世界傳播站或逕撥服務專線查詢是否仍有庫存？再利用本刊劃撥單郵購，目前魔法門外傳仍有存貨，而46期雜誌只剩54本。

忠實反應讀者票選數據是編輯室全體同仁一致的共識，我們相當看重這些讀者參與的選票，因此明白地在選票上註明每位讀者只有一票、影印無效，公開選票結果，嚴禁關說、作票，並要求所投的遊戲必須是讀者親自玩過，並寫下對該遊戲的評語與感想，因此對廢票更是不容馬虎（編輯室目前已收到部分選票投給倚天屠龍記，天啊！遊戲還沒出呢！！類似這種狀況，鐵定是要以廢票處理的）。至於榜內數據的可信度，讀者大可全然信任，就如選票所述，任何作票行爲都將危害媒體傳達讀者知的權利，除了嚴重危及雜誌公信，枉費讀者熱情參與外，更對不起社內全體同仁曠日費時統計、整理、撰文、設計版面所投入的心血。在此也必須讓全體讀者了解本刊票選統計的幾項特性：

1. 所有參與選票對象爲軟體世界雜誌讀者群。
2. 各款遊戲票選數據爲累計。
3. 參與票選之遊戲爲國內各出版公司已推出之遊戲。
4. 難以避免的新遊戲熱度。

由以上簡要的幾項特點，讀者當了解中華職棒爲何蟬連長達二期的榜首，除了遊戲熱度、累積票數之因素外，國人對自製遊戲的喜愛，加上職棒運動廣大的喜好人口，使得中華職棒與其他遊戲的得票數拉開數倍的差距，實與是否爲軟體世界所推出的遊戲，無任何關連，編輯室在此仍要呼籲讀者踴躍參與此項不分任何發行公司，全面開放的票選活動。

中　壢・吳亮煌

Q 問題診療室，您好：我是貴刊的忠實讀者，已蒐有多期的軟體世界雜誌，貴刊經常舉辦各種不同的活動，並提供獎項給參與的讀者，像票選、意見調查，閒閒傷腦筋，還有一些遊戲軟體的宣傳活動，我個人非常喜歡這類有參與感的抽獎活動，但是像票選及意見調查這類需要讀者確實提供看法、意見的活動若也以獎項做爲誘因，讀者若志在獲得獎項，恐怕會草草作答，甚或影印多份寄出，以提高中獎機率，如此不是會造成您們的困擾也會影響統計的結果嗎？57期所提的PC族戶口普查的立意甚好，卻又加上贈品做爲誘因，實在令人覺得讀者都是衝著獎品來的，難道貴刊不提供獎品就沒人要參與這個和讀者有密切關係的活動嗎？

A 看了您的來信，發覺真是什麼樣的人都有，抽獎活動的魅力真的很大，倒不全然在獎項的大小，有部分的原因就像您所提到的參與感，或許您可以換個角度想，爲什麼爲了鼓勵訂閱一份十塊錢的報紙，可以抽獎送出多部BENZ、BMW的進口汽車、國外來回機票？前陣子的縣市市長選舉，多家報紙在選舉前舉辦預測當選的票選活動，一樣會以多項大獎做爲鼓勵參與的誘因，我們肯定您期許誠正統計的出發點，因此PC族總動員並未透露獎項內容，希望本刊全體讀者本著軟體世界雜誌一員的立場，撥出一些時間，確實詳填這份與各位讀者有緊密關連的活動，我們所提供的獎項實無法與BENZ、BMW、機票……等相提並論，旨在感謝各位撥空詳填的參與熱忱。

花　蓮・鄭學煜

Q 看了57期雜誌，發現了幾處缺失，本著〝軟體世界雜誌的缺點投訴編輯部，優點告訴朋友〞的原則，特來相告。第36、37頁的遊戲俳星台和第42、43頁的新GAME熱報，有不少圖片放錯了，和圖片旁的旁白搭不起來，讓我看得一頭霧水，經過我細心比對後，發現正確的排法是……。

A 抱歉！抱歉！打斷了您的話，實在是太久沒出〝閒閒傷腦筋〞了，因此先打斷您的正確答案，也讓其他的讀者有〝傷腦筋〞的機會，讀者請自行演練，不必將正確答案寄回。（啪！做錯還不道歉，你還掰）嗚……圖片錯置是本刊的過失，在此特向遊戲出版公司及讀者致歉，一期雜誌下來，圖片的數量相當可觀，馬有失蹄、人有失手，圖片當然也會有錯置…（啪！這也是理由？！啪！啪！）嗚……你不是圖片要大，要多，要好看嗎？（啪！還要正確！啪！啪！）嗚……暴力啊！！

神霸卡通過玩家的所有軟體測試，
相容度頗佳，聲音品質也不錯，
可接CD-ROM DRIVER，國外評價高……

SOUND MEDIA

倍受矚目的—神霸卡

最新上市
神霸卡Super Star（Sound Media Super Star）

1. 音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出，亦為全球新GAME的最高級配樂音效。如USA TOP GAME中的X戰機（X WING）、波斯王子II（PRINCE OF PERSIA）、瘋狂時代（Day of the Tentacle）和黑暗王座（LANDS OF LORE）等。神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地演出。
2. 神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。該卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM！Jr.、NKEY2、Music Mentor和Recording Session。您可經由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來潤飾修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。
3. Super Star的音效是全方位立體音效，有整體的空間感，故在您PLAY GAME時，有如電影院中的高傳真音場效果。
4. Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：16 Bit Windows Sound System、Wave Table General MIDI、Sound Blaster Voice、AdLib FM Synthesis、CD Audio和MIC Voice。
5. Super Star有三種AT-BUS CD-ROM Driver介面，如PANASONIC、MITSUMI和SONY，並有三個CD-ROM Audio輸入介面。
6. Super Star有三個Audio輸入介面，如PC Speaker、Microphone和Line In。有兩個Audio輸出介面，如Audio out和Line out。
7. Super Star另有MPU-401 MIDI介面，以電子光控技術設計，PC開機後接上Keyboard一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人美而廉的音樂發展的環境與配備。
8. GAME族最愛，尚有搖桿埠（JOYSTICK PORT）。
9. 這一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。
10. 承蒙廣大USER、電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 Bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及聲音的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀、催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star（16 Bit超強功能版），希望您能繼續地給予支持、鼓勵與指導賜教。
11. 訂購專線電話（02）785-4255，預約訂購有價格優待，並送遊戲原版軟體。

買音效卡請指定睿揚訊，不失真，能完美演出的——神霸卡

從前PC只要有音樂、會說話，大家就很喜歡
現在大家要求更多了，神霸卡提供了PC聲音
的品質和立體的空間感，接上CD-ROM DRIVER
和家庭音響放大器、喇叭組合，就達成您
個人的高級全立體音響電腦工作站，
增添您多媒體世界的快感
買神霸卡，我喜歡，絕不後悔。

一、玩GAME的最佳選擇
- 相容度要高
- 品質要穩定
- 功能要齊全
- 價錢要漂亮

二、玩教育軟體的最佳選擇
- 相容度要高
- 發音要準確
- 錄音、放音效果要棒
- 價格要合理

三、搭配CD-ROM DRIVER的最佳選擇
- 要可搭配SCSI或AT BUS介面
  任何廠牌(包括現在或未來)CD-ROM DRIVER
- 最大輸出功率仍保持完整訊號，不失真
- 全立體音場效果
- 不多花也不早花CD-ROM DRIVER
  介面成本，經濟實惠。

微簡科技股份有限公司
全簡科技股份有限公司
總公司：台北市忠孝東路七段387號
TEL:(02)785-4255·651 0656
FAX (02)788 4438

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、9、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、43、47、48、50、51、52、53、54、56、57期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：30

高雄服務專線：

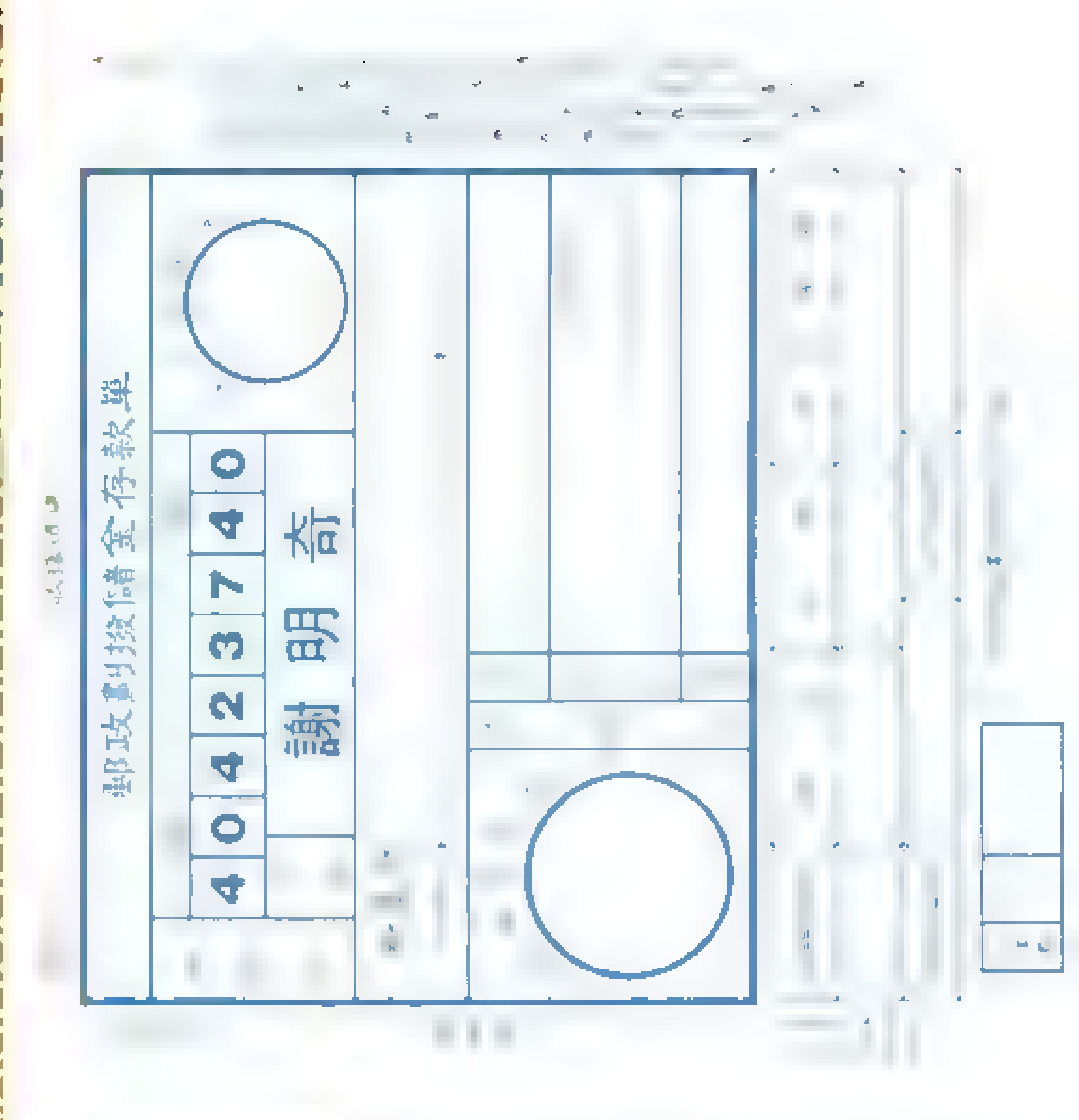
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

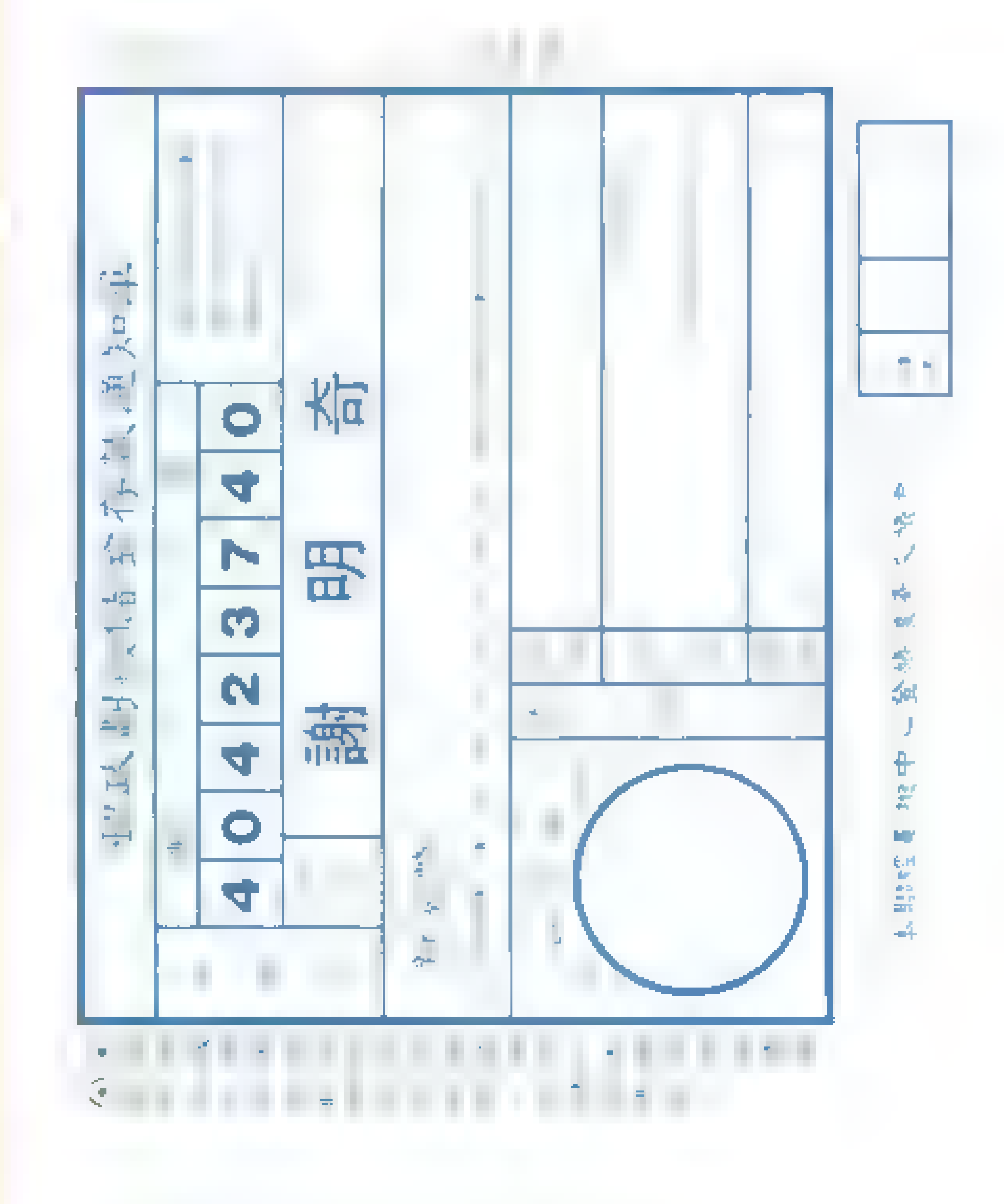
台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）





前期雜誌要目

◈當月特稿
金庸外傳點將錄

◈Super New Files
倚天屠龍記
軒轅劍2
恐龍世紀

◈New Files
武狀元--黃飛鴻
奇門遁甲之九五真龍
大戰略Ⅲ
聖經中文版
絕地大反攻
白鳥忍者
西遊記外傳
巴士帝國
超級越野賽車

◈新GAME俱樂部
◈新GAME快報
妙探闖通關 大腳奇利之戰
魔域魔城
救世聖主

◈百戰天龍‧秘技天地
陸空戰將修改篇
中華職棒超級小秘技
波斯王子2‧Jaffar的末日
魔界伯爵‧奇術大全
瘋狂主宰之惡魔戰場

◈製作單位現身說法
瘋狂醫院外科手術示範

◈GAME揭秘
惡魔禁地提示篇（上）

◈遊戲攻略
陸空戰將完全攻略
巨蛇之島‧冒險手札之四

◈遊戲獵人
魔影神雷‧光電神兵
大海戰任務製造器資料片
銀河飛將秘技書
第一次世界大戰
大唐大戰略‧風塵三俠
試長進俠Ⅱ‧鈦金戰士

◈特約作家精選
Simcity--把都市的愛找回來

◈遊戲終結者
東京小子闖通關

◈硬體世界
如何保護你的螢幕

◈七彩繽紛的光碟世界
黑暗太陽之破碎大地與魔眼殺機三部曲

◈多媒體天地
16 Bit音效卡巡禮答問錄

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫

四、本存款單不得附寄其他文件

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

半年6期550元整　　一年12期1100元整

新訂戶　　續訂戶　　訂戶編號NO

二、本人欲郵購下列產品

01-19期 單本$60元(含郵費)　　本

20-37期 單本$80元(含郵費)　　本

38-　　期 單本$100元　　本

58-　　期 單本$130元　　本

$60　　$80　　$100　　$130

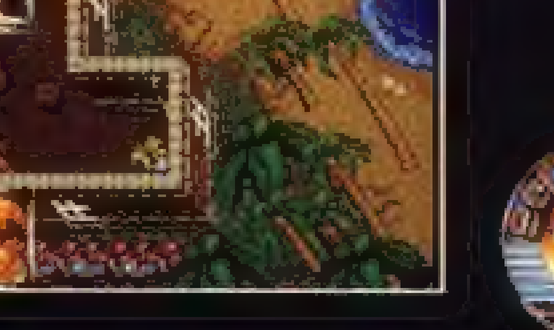
★ 1-6、18、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、41、47、48、50-54、56、57期皆無庫存

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

閻王好惹，小鬼難纏？
不！同樣都是狠角色！

魔眼王才醞釀著復活大計，
而其爪牙魔獸大軍已經四出為其奔走，
人化之像和人化之法是牠們的目標。
魔王的邪力將在施行人化之法後到達無人可及的地步，
整個世界都將陷入萬劫不復的境地！
唯有你，本世紀最玩世不恭的小子，
才能粉碎魔眼王的美夢！

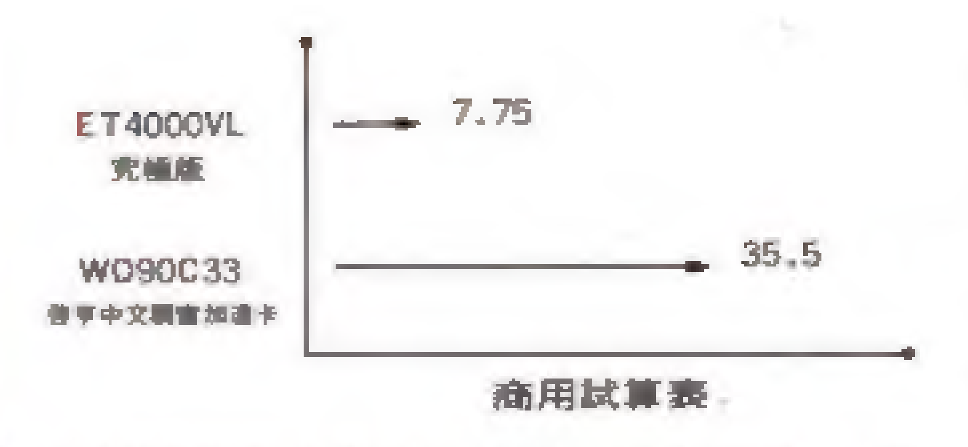


軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

I Ain't No Fool

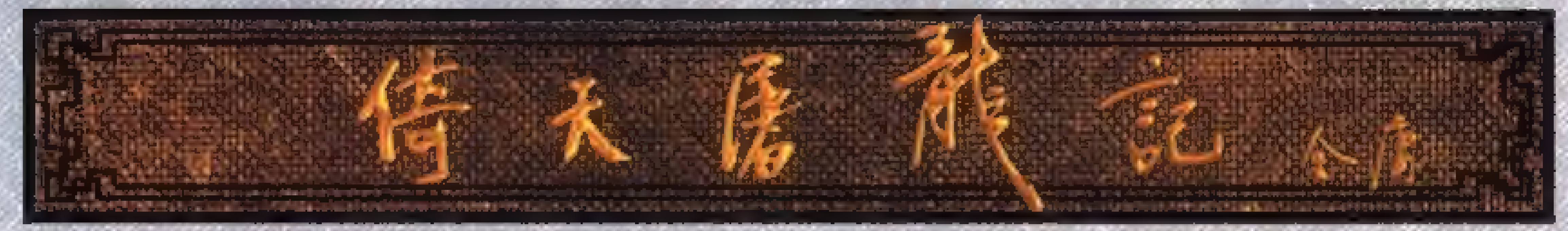
同樣晶片的中文視窗加速卡沒那麼貴

啓亨中文視窗加速卡WD90C33
建議售價：$3500 / 1MB（未稅）



商用試算表效率比ET4000VL究極版快4.5倍

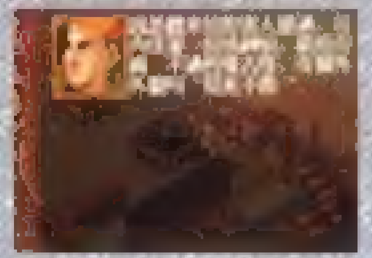
①24bit全彩1677萬色 ②up to 2MB DRAM ③VESA Local Bus ④附Power Manager Driver 可達Green Computer 省電功能..........

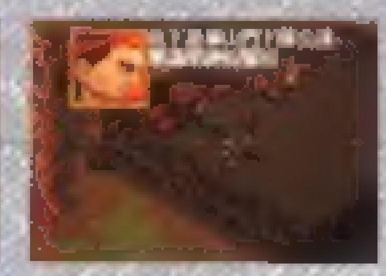


※遼闊的45度斜角視野

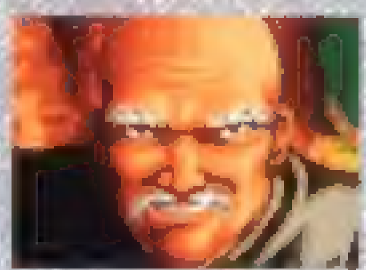
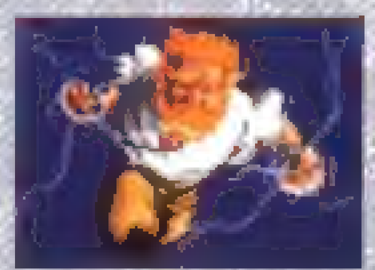
※招式淩厲，涵蓋三山五嶽各大門派的武功一一施將出來，各有不同氣勢。戰鬥採回合制，共有8個指令如運動、傳功、攻擊等，可供交互運用

※對話和物品欄





※炯炯有神的目光，手底下毫不懈怠的招式，大型動畫看得過癮

※明教總壇--光明頂

※場景佈置煞費心機，隨著主角之一生起落遍走不同山水和場景

奇門遁甲之
九五真龍
SOFTWORLD
此故事描述元末群雄割據，朱元璋打天下的過程，劉伯溫是通古貫今的軍師，而徐達、常遇春、胡大海、花雲等人即是輔弼左右的大將、謀士。為了能做到中國化的劇情，此劇本加入了神秘的命、卜、相、醫、山五術的概念，內容包括醫藥學、針灸學、草藥學、毒藥、蛇傷、五行、八卦、河圖、洛書、忍術、陣法、堪輿學、奇門遁甲等。命名時，因劇本列義中國科學而其不出奇門遁甲之範疇，故名為『奇門遁甲』表示其內容；『九五真龍』之九五為乾卦之第五爻，表真命天子之意，也正表示劇情的目標：必須往君王之路勇往直前。對話不冗長，地域包括五十六個城、數十道人之歡把關的關卡、洞窟、大小村莊等。除了策略技巧、謎題也趨於中國化，如劍詞、象棋殘局、三道八卦門、子午北斗陣……，若能過關，對中國科學便有深一層的認識。
如果您對歷史及一些相生相剋的學問有興趣，切勿錯過"奇門遁甲之九五真龍"這個遊戲。
⊙除了歷史劇情還加上民間傳說中的野史異聞。
⊙計謀數目多且富變化，又加上人物屬性和陣法剋制。
⊙操作功能簡易，除基本之交談、調查，還有醫術藥治、內力及經驗、八卦圖表。
軟體世界
智冠科技有限公司